

**VISUALISASI FENOMENA URBAN  
DALAM FILM *GET UP STAND UP***

**SKRIPSI**

Disusun guna memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derrajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Televisi dan Film  
Jurusan Seni Media Rekam



Oleh :

**AKBARRIZKY PASCA RAMADHANU  
NIM. 09148108**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR SKRIPSI  
**VISUALISASI FENOMENA URBAN DALAM FILM  
"GET UP STAND UP"**

oleh  
**AKBARRIZKY PASCA RAMADHANU**  
NIM. 09148108

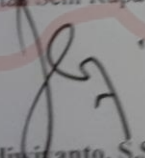
Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
Pada tanggal 5 Januari 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Drs Ahmad Syafi'i, S.Pd., M.Sn.
Penguji Bidang	: Titus Soepono Adjie, S.Sn., M.A.
Pembimbing	: Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A.
Sekretaris Penguji	: Stephanus Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn.

Skripsi ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)  
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, Februari 2018  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

  
**Joko Budiwijanto, S.Sn., M.A.**  
NIP. 197207082003121001

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akbarrizky Pasca Ramadhanu  
NIM : 09148108  
Jurusan/Program Studi : Seni Media Rekam/Televisi dan Film  
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian maupun seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian maupun seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surakarta, 3 November 2017

Yang membuat pernyataan



Akbarrizky Pasca Ramadhanu  
NIM. 09148108

## ABSTRAK

**VISUALISASI FENOMENA URBAN DALAM FILM GET UP STAND UP (Akbarrizky Pasca, 2017, xv dan 82 Halaman). Skripsi S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

Penelitian ini membahas mengenai visualisasi fenomena urban dalam film “*Get Up Stand Up*”. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian dilakukan menekankan pada aktivitas penafsiran terhadap fenomena sosial dalam lingkungan perkotaan sebagai tempat terjadinya urbanisasi. Fenomena urban dalam film “*Get Up Stand Up*”, difokuskan pada teknik pengambilan gambar yang meliputi ukuran gambar, sudut pengambilan gambar, dan gerakan kamera. Data diperoleh melalui observasi dan studi pustaka. Proses analisis yang terdiri dari beberapa tahapan yang berlangsung secara interaktif, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam film *Get Up Stand Up* terdapat beberapa adegan yang memvisualisasikan fenomena urban dan kemudian dikelompokkan ke dalam empat faktor yang menunjukkan masing-masing faktor dari fenomena urban yaitu tradisi dan modernitas, industrialisasi dan konsumsi gaya hidup, sosialita serta pencarian dan pemuasan hasrat diri. Hasil penelitian menunjukkan adanya elemen-elemen visual tersebut diwujudkan melalui teknik pengambilan gambar yang terdiri dari ukuran gambar (*type of shot*), sudut pengambilan gambar (*camera angle*), dan gerakan kamera (*camera movement*). Pendekatan teknik pengambilan gambar dalam penelitian ini menunjukkan dominasi penggunaan ukuran gambar, sudut pengambilan gambar, dan gerakan kamera dalam memvisualisasikan fenomena urban pada film *Get Up Stand Up*. *Long shot* bertujuan untuk menampilkan keluasan lingkungan dan keseluruhan suasana aktifitas objek. *Medium long shot* bertujuan untuk memperlihatkan lebih dekat visual tokoh dan menampilkan suasana yang berkaitan dengan fenomena urban. Sudut pengambilan gambar didominasi *eye level*, bertujuan untuk menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh tokoh. Pergerakan gambar didominasi *still*, bertujuan untuk memperjelas aktivitas yang dilakukan oleh subjek.

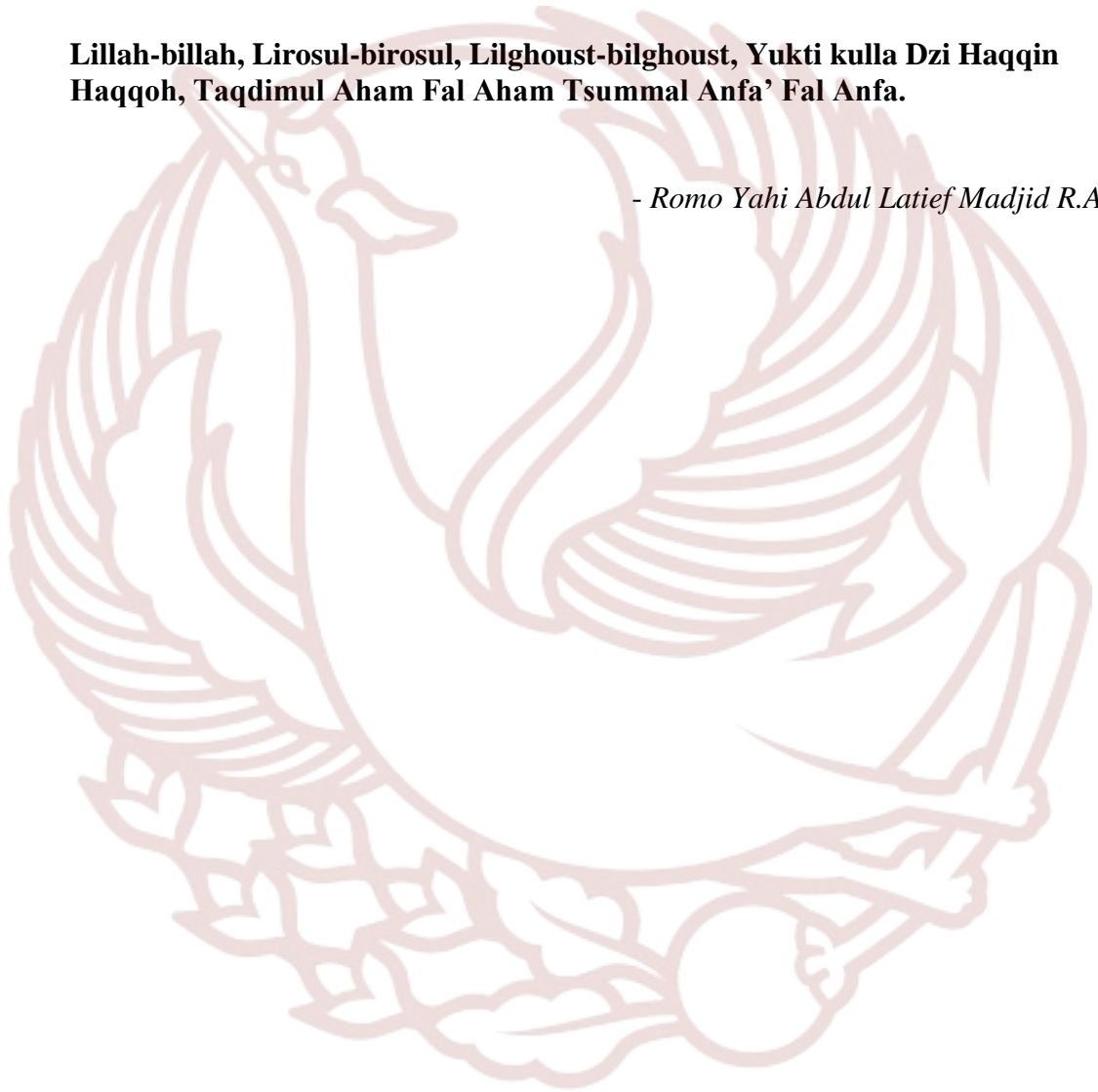
Kata Kunci: Visualisasi, Fenomena Urban, *Get Up Stand Up*, Teknik Pengambilan Gambar.



## MOTTO

**Lillah-billah, Lirosul-birosul, Lilghoust-bilghoust, Yukti kulla Dzi Haqqin Haqqoh, Taqdimul Aham Fal Aham Tsummal Anfa' Fal Anfa.**

*- Romo Yahi Abdul Latief Madjid R.A*



## PERSEMBAHAN



Kupersembahkan karya ini untuk :

❖ Mbah Putri yang saya sayangi,  
yang sudah dengan sabar menanti kelulusan saya.

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala anugerah, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat terselesaikan skripsi yang berjudul "VISUALISASI FENOMENA URBAN DALAM FILM *GET UP STAND UP*". Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat dalam meraih gelar Sarjana Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Pada kesempatan ini, dengan segenap kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada;

1. SAPTO HUDOYO, S.Sn., MA. Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, pengetahuan dan motivasi selama perkuliahan hingga terwujudnya skripsi.
2. BASNENDAR HERRY PRILOSADOSO, S.Sn., M.Ds sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, pengetahuan dan motivasi selama perkuliahan tahun 2009-2017.
3. TITUS SOEPONO ADJIE S.Sn., M.Ds selaku KAPRODI dan dosen pembimbing akademik pengganti yang banyak memberi masukan dan bimbingan selama menyelesaikan tugas akhir
4. Bapak, ibu yang senantiasa tiada bosannya berdoa dan memotivasi untuk terwujudnya skripsi ini
5. Joko Choke Sutrisno, mbak Arga Laras beserta seluruh *crew* film *Get Up Stand Up* atas karyanya yang sangat menginspirasi terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.

6. Seluruh tenaga pendidik, baik dosen maupun perangkatnya yang banyak membantu dan berbagi ilmu selama perkuliahan.
7. Ega Fajar Permana, Muflih Fauzi Akbar, Om Sri Yuwono, Diyah 09, Lusida Dewi Yanti, atas dedikasinya menemani, memberi masukan, menyemangati dan berbagi ilmunya selama pengerjaan skripsi.
8. Keluarga besar Kopijahat yang sudah banyak saya repotkan selama pengerjaan skripsi ini.
9. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Semoga semua bantuan dan dukungan dari semua pihak yang selama ini membantu dalam terlaksananya skripsi ini mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan, mohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan maupun dari segi tata bahasanya. Untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Surakarta, 3 November 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
 BAB I      PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Manfaat Perancangan.....	4
1. Manfaat Teoritis .....	4
2. Manfaat Praktis.....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	5
F. Kerangka Pikir .....	10
1. Struktur Visual .....	10
2. Fenomena Urban .....	14
G. Skema Penelitian .....	20
H. Metode Penelitian .....	23
1. Objek Penelitian .....	23
2. Jenis Penelitian .....	22
3. Jenis dan Sumber Data .....	24
4. Teknik Pengumpulan Data .....	25
5. Kredibilitas Data.....	26



	6. Analisis Data .....	27
	7. Sistematika Penelitian .....	30
BAB II	GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	
	A. Ringkasan Cerita Film “ <i>Get Up Stand Up</i> ” .....	31
	B. Identitas Film “ <i>Get Up Stand Up</i> ” .....	33
	C. Tokoh dalam Film “ <i>Get Up Stand Up</i> ” .....	35
	1. Babe .....	36
	2. Abdur .....	37
	3. Fatiya .....	39
BAB III	VISUALISASI FENOMENA URBAN PADA FILM <i>GET UP STAND UP</i>	
	A. Persoalan Tradisi dan Modernitas .....	41
	1. Deskripsi Adegan.....	43
	2. Analisis Teknik Pengambilan Gambar .....	44
	B. Industrialisasi dan Konsumsi Gaya Hidup .....	54
	1. Deskripsi Adegan.....	55
	2. Analisis Teknik Pengambilan Gambar .....	57
	C. Sosialita.....	67
	1. Deskripsi Adegan.....	67
	2. Analisis Teknik Pengambilan Gambar .....	68
	D. Pencarian dan Pemuasan Hasrat Diri.....	73
	1. Deskripsi Adegan Antrian Peserta <i>Stand Up Comedy</i> ..	74
	2. Analisis Teknik Pengambilan Gambar .....	75
BAB IV	PENUTUP	
	A. Kesimpulan .....	78
	B. Saran .....	79
	DAFTAR PUSTAKA .....	81

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Poster Film “ <i>Get Up Stand Up</i> ” .....	33
Gambar 2. Babe Tampil di Panggung <i>Stand Up Comedy</i> .....	36
Gambar 3. Abdur Sedang Berbicara .....	37
Gambar 4. Fatiya Sedang Melihat di Bangku Penonton .....	39
Gambar 5. Adegan Babe, Abdur, dan David berselisih .....	44
Gambar 6. Adegan Babe, Abdur, dan David menjelaskan opini .....	44
Gambar 7. Adegan Babe, Abdur, dan David bersikeras dengan opininya masing-masing .....	44
Gambar 8. Adegan Babe menghampiri Fatiya untuk meminta maaf .....	48
Gambar 9. Adegan percakapan Fatiya dengan Babe .....	48
Gambar 10. Adegan seseorang mengendarai mobil dan menggunakan <i>handphonenya</i> .....	48
Gambar 11. Adegan saat Babe dan Fatiya sedang tarik-menarik koper .....	48
Gambar 12. Adegan Fatiya ditabrak mobil dan tergeletak tidak sadarkan diri di tengah jalan .....	48
Gambar 13. Adegan gedung pencakar langit kota Jakarta .....	57
Gambar 14. Adegan lalu lalang kendaraan masyarakat kota Jakarta .....	59
Gambar 15. Adegan gerak-gerik objek kendaraan masyarakat kota Jakarta ...	59
Gambar 16. Adegan Babe tampil <i>open mic</i> di atas panggung .....	61
Gambar 17. Adegan ekspresi penonton yang kurang puas dengan penampilan Babe .....	61
Gambar 18. Adegan ekspresi dan mimik kekecewaan Babe .....	61
Gambar 19. Adegan Babe membuat penonton terhibur .....	61
Gambar 20. Adegan Fatiya menuju ruang artis .....	68
Gambar 21. Adegan Babe mencari Fatiya .....	68
Gambar 22. Penggambaran adegan kepadatan penduduk dan aktivitas masyarakat kota Jakarta .....	71
Gambar 23. Adegan peserta yang berjalan menuju pintu keluar .....	75
Gambar 24. Adegan reporter menyampaikan berita .....	75

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Macam-macam <i>Size</i> .....	11
Tabel 2. Macam-macam <i>Level Angle</i> .....	12
Tabel 3. Macam-macam <i>Camera Movement</i> .....	13
Tabel 4. Rangkuman Analisis Teknik Pengambilan Gambar Tradisi dan Modernitas .....	53
Tabel 5. Rangkuman Analisis Teknik Pengambilan Gambar Industrialisasi dan Konsumsi Gaya Hidup .....	66
Tabel 6. Rangkuman Analisis Teknik Pengambilan Gambar Sosialita .....	73
Tabel 7. Rangkuman Analisis Teknik Pengambilan Gambar Pencarian dan Pemuasan Hasrat Diri .....	77

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu bentuk perkembangan media komunikasi massa, film tidak lagi dipandang sebagai hiburan yang hanya menyajikan tontonan cerita, lebih dari itu film sudah menjadi sebuah media komunikasi yang efektif, dan jika disalah gunakan maka akan fatal, karena film mempunyai kemampuan untuk merepresentasikan berbagai pesan, baik itu pesan-pesan moral, kemanusiaan, sosial, politik, ekonomi, maupun budaya.

Dalam konsepsi umum, film merupakan media hiburan bagi penikmatnya, tetapi dalam kenyataannya, film tidak sekedar sebagai sebuah karya seni yang lantas bersama-sama dapat dinikmati, lebih dari itu film dapat dilihat sebagai sebuah bangunan sosial dari masyarakat yang ada dimana film itu diciptakan. Film juga dapat mendeskripsikan watak, harkat, dan martabat budaya bangsa sekaligus memberikan manfaat dan fungsi yang luas bagi bidang ekonomi, sosial, dan budaya.

Adapun pesan-pesan film terwujud dalam cerita dan misi yang dibawa film tersebut serta terangkum dalam drama, *action*, *comedy*, ataupun horor. Genre film inilah yang dikemas oleh sutradara sesuai dengan gayanya masing-masing. Adapun tujuannya sekedar menghibur, memberi penerangan atau bahkan kedua-duanya. Realita sosial yang terjadi sekarang adalah pesatnya pertumbuhan ekonomi di kota besar yang mampu menarik perhatian para

penduduk desa ataupun kota kecil untuk bermigrasi menuju kota-kota besar. Harapan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak dan meningkatkan kesejahteraan menjadi alasan utama pendorong masyarakat desa berbondong-bondong pindah ke kota besar.

Perpindahan masyarakat desa ke kota, selain karena besarnya harapan untuk kehidupan yang layak juga disebabkan oleh dorongan kemiskinan dan kelangkaan lapangan kerja. Meskipun di kota berkembang pun sebetulnya ada lapangan kerja, tingkat kekhawatiran tidak bisa berkembangnya pendapatan menjadikan beberapa masyarakat golongan muda lebih memilih untuk merantau ke kota besar, seperti Jakarta contohnya. Adanya perpindahan yang sering terjadi inilah yang mungkin dapat menimbulkan fenomena urban yang ingin diteliti lebih lanjut, fenomena urban ini tersirat dalam beberapa adegan yang ada pada film *Get Up Stand Up*. Gelombang perpindahan penduduk dari desa ke kota biasa disebut dengan Urbanisasi. Thomas Malthus mengemukakan gagasan bahwa kesejahteraan masyarakat senantiasa diganggu oleh kenyataan bahwa pertumbuhan manusia lebih cepat dari pertumbuhan makanan<sup>1</sup>. Kutipan Thomas Malthus di atas mewakili gambaran tentang hal-hal yang menyebabkan terjadinya urbanisasi, sehingga kebutuhan manusia untuk bisa hidup sejahtera selalu di dahului pesatnya pertumbuhan penduduk untuk saling memperebutkan kehidupan yang layak. Hal ini yang kemudian diangkat menjadi latar belakang dalam film *Get Up Stand Up*.

---

<sup>1</sup> Adon Nasrulloh Jamaludin, M.Ag, *Sosiologi Perkotaan* (2015), Bandung.



Komedi yang lebih dulu populer di Inggris dan Amerika ini mempunyai perbedaan yang cukup mencolok dengan gaya *Stand Up Comedy* di Indonesia, hal ini berdasarkan pada perbedaan sosial budaya antara masing-masing negara<sup>2</sup>. Bahkan di Indonesia pun masing-masing daerah mempunyai perbedaan sosial yang bisa menjadi ciri khas *stand up comedian* dari masing-masing daerah. Dengan demikian film juga efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya<sup>3</sup>.

Film ini juga memperlihatkan bagaimana para *stand up comedian* ini yang tadinya bukan siapa-siapa, yang berangkat dari daerah asal mereka masing-masing menuju Jakarta demi sebuah kesempatan untuk mengembangkan kariernya. Meskipun menurut produsernya film ini mempunyai dua alur cerita yaitu alur kompetisi *stand up* dan alur percintaannya Babe. Namun peneliti menangkap ada pesan tersirat yang meliputi tentang adanya fenomena urban yang ditampilkan secara visual. Latar belakang inilah yang peneliti gunakan sebagai dasar dilakukannya penelitian, sedangkan persoalan yang akan di ungkap dirumuskan dalam rumusan masalah berikut ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana fenomena urban divisualisasikan dalam film *GetUp Stand Up* menurut pengambilan gambarnya.

---

<sup>2</sup> Papana, Ramon, *Buku Besar Stand Up Comedy*, (Jakarta: Elex Media Komputindo).

<sup>3</sup> Teguh Trianton. *Film Sebagai Media Belajar*. (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2013), 2.

### **C. Tujuan penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan visualisasi fenomena urban di kota Jakarta dalam Film *Get Up Stand Up*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini peneliti harapkan mampu menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi pembacanya. Manfaat yang diharapkan peneliti di antaranya adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman tentang bagaimana film menyampaikan pesan yang tersirat melalui sebuah tayangan visual. Selain itu, sebagai sumbangan referensi bahan pustaka, khususnya yang mengkaji tentang dunia perfilman.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi mahasiswa Prodi televisi dan Film diharapkan mampu menambah referensi terkait penelitian tentang visualisasi sebuah film.
- b. Mampu memberikan deskripsi yang jelas tentang visualisasi pada sebuah film dan bagaimana mengemasnya secara menarik ke dalam film.
- c. Setiap film tentu mempunyai pesan – pesan yang ingin disampaikan baik yang tersurat maupun tersirat, diharapkan penelitian ini mampu menjadi referensi bagaimana memvisualisasikan pesan yang tersirat dari sebuah film.

## **E. Tinjauan Pustaka**

Buku karya Teguh Trianton yang berjudul “Film Sebagai Media Belajar” (2013). Buku yang menjelaskan tentang media sebagai pengantar nilai-nilai dalam suatu budaya. posisi film dalam bidang pendidikan adalah sebagai media edukatif, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengakibatkan arus distribusi informasi begitu cepat berpengaruh pada perubahan paradigma tentang film. Film bukan hanya sebagai media hiburan dan alat propaganda politik saja, tapi memiliki peran kultural dan pendidikan. Film menjadi sangat efektif sebagai media pembelajaran dalam rangka menanamkan nilai-nilai luhur, pesan moral, unsur didaktif, dan lain-lain. Media massa mempunyai kemampuan diseminasi informasi secara serentak, repetisi, dan simultan yang membuat media mempunyai kekuatan dalam membentuk opini. Kemampuan inilah yang ingin diuraikan oleh peneliti untuk dapat digunakan sebagai bahan dalam menjelaskan tentang pengaruh media sebagai alat membentuk opini peneliti terhadap adanya fenomena urban di perkotaan khususnya di kota Jakarta.

Buku “Sosiologi Perkotaan” oleh Dr. Adon Nasrullah Jamaludin, M.Ag, yang berisikan tentang pemahaman kehidupan masyarakat kota dan problematikanya. Kota sebagai tempat transit berbagai aktivitas masyarakat dari berbagai wilayah cenderung mengalami perkembangan karena adanya perkembangan industri dan perdagangan yang menciptakan daya tarik kota. Perkotaan dengan segala keunikannya, dan peristiwa yang dialami oleh penduduknya inilah yang ingin diuraikan oleh peneliti untuk dapat digunakan

sebagai bahan dalam menjelaskan adanya fenomena urban di perkotaan khususnya di kota Jakarta.

Buku *Urbanisasi dan Permasalahannya* oleh Prof. Drs. R Bintaro, yang berisikan tentang Urbanisasi adalah perpindahan penduduk dari desa ke kota. Urbanisasi terjadi karena berbagai faktor penyebab, perkembangan daerah perkotaan melalui sektor industri dan perdagangan serta keinginan untuk memperoleh penghasilan merupakan faktor utama. Urbanisasi dapat dipandang sebagai suatu proses yang mencakup berbagai aspek kehidupan, sehingga dapat disimpulkan adanya sebab serta akibat yang mendorong adanya urbanisasi yang pada akhirnya memunculkan fenomena urban.

Buku besar *Stand Up Comedy Indonesia* oleh Ramon Papan. Buku ini berisi tentang dasar-dasar dalam *Stand Up Comedy*. Mulai dari pengertian sampai contoh-contoh praktisnya. Digunakan oleh peneliti dalam memahami bagaimana kritik sosial yang dikemukakan oleh para komika dapat berdampak kepada pemahaman suatu penjelasan yang tersirat yang dirangkai dalam rangkaian kata-kata yang bukan hanya dapat menghibur tetapi juga dapat mengerti apa yang dimaksud para komika dalam memahami suatu fenomena yang terjadi.

Buku Djam Satori, Aan Komariah, yang berjudul *Metode Penelitian Kualitatif* digunakan sebagai dasar metodologi penelitian ini untuk memperlihatkan langkah-langkah yang dilakukan dalam sebuah penelitian kualitatif. Dilampirkannya contoh penulisan penelitian pada buku ini

memudahkan peneliti untuk lebih memahami bagaimana menyusun sebuah laporan penelitian dengan benar dan tepat.

Buku yang berjudul *Memahami Film* karya Himawan Pratista. Buku ini menjelaskan tentang unsur-unsur pembentuk film dengan secara rinci sehingga dapat berguna sebagai acuan peneliti untuk menentukan dasar berpijak dalam memahami sebuah film dengan baik. Dalam hal ini peneliti dapat lebih mudah dalam menentukan struktur film yang berada di film *Get Up Stand Up*. Selain itu juga, buku karya Joseph V. Mascelli, A.S.C yang berjudul “Lima Jurus Sinematografi”. Buku ini berisi tentang dasar-dasar dalam pembuatan film yang meliputi angle, kontinuiti, editing, close up, dan komposisi sehingga berguna sebagai pelengkap dalam meneliti film *Get Up Stand Up*.

Skripsi berjudul *Kritik Sosial Dalam Film Jakarta Maghrib Terhadap Gaya Hidup Masyarakat Urban* disusun oleh Galuh Candra Wisesa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2015. Penelitian tersebut membahas tentang fenomena-fenomena perilaku masyarakat urban Jakarta seperti di segmen satu tentang persoalan rumah tangga, segmen dua tentang religiusitas kesibukan duniawi masyarakat urban, disegmen tiga tentang kehidupan pada masyarakat yang bertempat tinggal di perumahan elit Jakarta sikap apatis terhadap lingkungan sekitarnya, segmen keempat tentang kenakalan remaja sama halnya pada segmen dua dukungan pendidikan moral dan agama, segmen kelima modernisme yang tercermin pada kaum muda di kota metropolitan yang selalu menjalankan budaya kebarat-baratan sikap hedonis,



konsumtif dan pergaulan bebas yang sering dilakukan pada kaum muda khususnya dimasyarakat urban.<sup>4</sup> Persamaan skripsi Galuh Candra Wisesa dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah pembahasan terkait fenomena-fenomena perilaku masyarakat urban Jakarta. Perbedaan dalam objek yang diteliti yakni analisis kritik sosialnya perilaku masyarakat urban dengan analisis fenomena urban di dalam masyarakat urban, menjadikan skripsi tersebut dengan penelitian ini memiliki perbedaan yang mendasar. Dalam penelitian tersebut tidak memiliki kesamaan judul, dan objek penelitian namun memiliki kesamaan dalam uraian analisis pada penelitian ini.

Skripsi berjudul “Visualisasi Kearifan Lokal pada Program Acara *Indonesia Bagus* NET TV Episode *Sungai Utik Masyarakat Dayak Iban*” disusun oleh Alfio Ridho Program Studi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2015. Penelitian tersebut membahas tentang kearifan lokal masyarakat Dayak Iban dengan menggunakan analisis teknik pengambilan gambar yang terdiri dari ukuran gambar, sudut pengambilan gambar, dan pergerakan kamera. Hasil akhir disimpulkan bahwa kearifan lokal dapat dimediasi melalui elemen-elemen visual sehingga muncul makna-makna yang ingin disampaikan oleh pembuat program acara.<sup>5</sup> Persamaan skripsi Alfio Ridho dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah menggunakan analisis teknik pengambilan gambar yang sama namun

---

<sup>4</sup> Galuh Candra Wisesa, “*Kritik Sosial dalam Film Jakarta Maghrib Terhadap Gaya Hidup Masyarakat Urban*”, Skripsi S-1, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2015.

<sup>5</sup> Alfio Ridho, “*Visualisasi Kearifan Lokal pada Program Acara Indonesia Bagus NET TV Episode Sungai Utik Masyarakat Dayak Iban (Analisis Teknik Pengambilan Gambar)*”, Skripsi S-1, Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2015.

perbedaannya dalam objek yang diteliti adalah visualisasi budaya yang ada di kota Madura dengan visualisasi fenomena urban yang terjadi di kota Jakarta, menjadikan skripsi tersebut dengan penelitian ini memiliki perbedaan yang mendasar. Penelitian tersebut tidak memiliki kesamaan judul dan objek penelitian tetapi memiliki kesamaan dalam uraian analisis pada penelitian ini.

Skripsi berjudul “Analisis Teknik Pengambilan Gambar pada Film Bergenre Horor KM 97” disusun oleh Sandha Oktadea Is Setiana Program Studi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2016. Penelitian tersebut membahas tentang teknik pengambilan gambar pada film bergenre horor KM 97 yang terdiri dari ukuran gambar, sudut pengambilan gambar, dan pergerakan kamera. Hasil akhir disimpulkan bahwa sebuah pengambilan gambar mempunyai suatu makna dalam pengambilan gambar tersebut.<sup>6</sup> Persamaan skripsi Sandha Oktadea dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah menggunakan analisis teknik pengambilan gambar yang sama namun perbedaan dalam objek yang diteliti yakni analisis teknik pengambilan gambar pada film bergenre horor dengan analisis teknik pengambilan gambar pada film bergenre komedi, menjadikan skripsi tersebut dengan penelitian ini memiliki perbedaan yang mendasar. Penelitian tersebut tidak memiliki kesamaan judul dan objek penelitian namun memiliki kesamaan dalam uraian analisis pada penelitian ini.

Skripsi berjudul “Visualisasi Kecanduan Jejaring Sosial pada Film *Omnibus Seven Something* segmen pertama berjudul 14” disusun oleh Alhadi

---

<sup>6</sup> Sandha Oktadea , *Analisis Teknik Pengambilan Gambar pada Film Bergenre Horor KM 97*, Skripsi S-1, Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2016.

Nesa Program Studi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2014. Penelitian tersebut membahas Visualisasi kecanduan jejaring sosial dalam film 14 dengan membahas fungsi dasar film, meliputi informasi, instruksional, persuasif, dan hiburan. Struktur film kecanduan jejaring sosial, visualisasi, kecanduan jejaring sosial (aspek yang dibahas meliputi *path*, *facebook*, *youtube*, *instagram*, dan *twitter*). Hasil akhir disimpulkan bahwa penyampaian unsur naratif dibalik visual penggunaan jejaring sosial yang diperankan oleh tokohnya memperlihatkan adegan dimana terdapat pesan atas kuatnya jejaring sosial yang mempengaruhi pola hubungan komunikasi.<sup>7</sup> Persamaan skripsi Alhadi Nesa dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah menggunakan analisis teknik pengambilan gambar yang sama namun perbedaannya dalam objek yang diteliti adalah penyampaian pesan visualisasi kecanduan jejaring sosial dengan bahasa visualnya dengan penyampaian pesan visualisasi fenomena urban pesan yang tersirat melalui sebuah tayangan visual, menjadikan skripsi tersebut dengan penelitian ini memiliki perbedaan yang mendasar. Dalam penelitian tersebut tidak memiliki kesamaan judul, dan objek penelitian namun memiliki kesamaan dalam uraian analisis pada penelitian ini.

---

<sup>7</sup> Alhadi Nesa, *Visualisasi Kecanduan Jejaring Sosial pada Film Omnibus Seven Something Segmen Pertama Berjudul 14*, Skripsi S-1, Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2016.

## F. Kerangka Pikir

### 1. Struktur Visual

Visualisasi adalah pengelompokan suatu gagasan dengan menggunakan bentuk gambar. Sedangkan struktur visual adalah alat dasar film dalam berkomunikasi, maka merupakan faktor yang sangat penting dalam film. Struktur visual sebagai pembacaan gambar agar mudah untuk pembacaannya yang mempunyai tujuan dan motivasi. Berikut struktur visual pengambilan gambar yang digunakan sebagai acuan pembacaan makna dalam film:

#### a. *Size* (Ukuran *Shot*)

Ukuran *Shot* adalah dimensi jarak kamera terhadap objek dalam *frame*. Objek dalam film umumnya manusia sehingga secara teknis jarak diukur menggunakan skala manusia.

Tabel 1. Macam-macam *size*

Sumber: Arthur Asa Berger, 2000, hal: 33 dan Himawan Pratista, 2008, hal: 104

No	Size	Definisi	Penanda (Makna)
1	<i>Close Up</i>	Mengambil gambar wajah yang keseluruhan dari pokok materi. Objek menjadi titik perhatian utama dalam pengambilan gambar dan latarbelakang hanya terlihat sedikit.	Ke-intim-an, reaksi seseorang.
2	<i>Medium Shot</i>	Gambar diambil dari pinggul pokok materi sampai pada kepala materi.	Hubungan personal.
3	<i>Long Shot/ Full Shot</i>	Keseluruhan gambaran dari pokok materi dilihat dari kepala ke kaki atau gambar manusia seutuhnya. LS dikenal sebagai <i>landscape format</i> yang mengantarkan mata penonton pada keluasan suatu suasana dan objek.	Konteks, skope, jarak public dan hubungan sosial.
4	<i>Extreme</i>	Pengambilan gambar melebihi <i>long shot</i> dengan menampilkan lingkungan objek	Kesan luas, berdimensi lebar



		secara utuh.	dan keluarbiasaan.
5	<i>Medium Long Shot</i>	Ini yang ditembak memotong pokok materi dari lutut sampai puncak kepala materi.	Memperkaya keindahan dramatis.
6	<i>Medium Close Up</i>	Pengambilan gambar pada pokok materi sampai puncak materi.	Memperdalam gambar, menunjukkan profil objek.
7	<i>Extreme Close Up</i>	Kedekatan dan ketajaman yang hanya berfokus pada satu objek.	Situasi yang dramatis.
8	<i>Over Shoulder</i>	Pengambilan gambar yang menunjukkan kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku dan bahu si pelaku tampak atau kelihatan.	Memperluas adegan percakapan supaya tidak terlalu frontal.

b. *Level Angle*

*Level angle* adalah sudut pandang kamera terhadap objek yang berada dalam frame. Secara umum sudut kamera dibagi menjadi tiga *high level*, *straight on angle (eye level)* dan *low angle*.

Tabel 2. Macam-macam *Level Angle*.  
Sumber: Himawan Pratista, 2008, hal 104

No.	<i>Level Angle</i>	Definisi	Petanda (Makna)
1	<i>Eye Level</i>	Tinggi kamera sejajar dengan garis mata objek yang dituju.	Kewajaran, kesetaraan atau sederajat.
2	<i>High Angle</i>	Pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera di atas objek.	Kesan psikologis seperti tertekan dan dikuasai.
3	<i>Low Angle</i>	Pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera di bawah objek atau di bawah garis mata orang.	Kekuasaan dan berwibawa.

c. *Camera Movement* ( Pergerakan Kamera )

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas. Pergerakan tertentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek.



Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama.

Tabel 3. Macam-macam *Camera Movement*

Sumber: Himawan Pratista, 2008, hal 104 dan Arthur Asa Berger, 2000, hal: 34

No.	Camera Movement	Definisi	Pertanda/Makna
1.	<i>Still</i>	Pengambilan gambar tanpa menggunakan pergerakan kamera, yang bergerak hanyalah objek yang diambil.	-
2.	<i>Pan Right</i>	Gerakan kamera mendatar dari kiri ke kanan.	Rasa ingin tahu mengenai sekitar.
3.	<i>Pan Left</i>	Gerakan kamera mendatar dari kanan ke kiri.	Rasa ingin tahu mengenai sekitar.
4.	<i>Tilt Up</i>	Pergerakan kamera mendatar bawah ke atas pada porosnya.	Menunjukkan kekuasaan, keingintahuan.
5.	<i>Tilt Down</i>	Pergerakan kamera mendatar atas ke bawah pada porosnya.	Menunjukkan kelemahan, pengecilan, kesedihan, kekecewaan.
6.	<i>Follow</i>	Gerakan kamera yang mengikuti objek yang bergerak.	Perhatian, Penasaran
7.	<i>Craving</i>	Pergerakan seluruh badan kamera horizontal ke kiri dan ke kanan dengan menunjukkan keberadaan objek agar mempertahankan komposisi awal menunjukkan perubahan latar belakang.	Mengikuti apa yang sedang dilakukan objek.
8.	<i>Tracking</i>	Gerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal.	Mendekatkan objek atau menjauhkan kehadiran objek kepada penonton.
9.	<i>Crane Shot</i>	Gerakan kamera yang dipasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersama kameramen, baik mendekati ataupun menjauhi objek.	Mendekatkan objek atau menjauhkan kehadiran objek kepada penonton.
10.	<i>Zoom in</i>	Pengambilan Gambar dengan pergerakan lensa dari gambar yang luas menuju gambar yang sempit ke suatu objek.	Suasana Penting

11.	<i>Zoom out</i>	Pengambilan Gambar dengan pergerakan lensa dari gambar yang sempit menuju gambar yang luas ke suatu objek.	Suasana Penting
-----	-----------------	--	-----------------

## 2. Fenomena Urban

Fenomena berasal dari bahasa Yunani; *phainomenon*, "apa yang terlihat", fenomena juga bisa berarti: suatu gejala, fakta, kenyataan, kejadian dan hal-hal yang dapat dirasakan dengan pancaindra bahkan hal-hal yang mistik atau klenik. Kata turunan adjektif, fenomenal, berarti: "sesuatu yang luar biasa". Pengertian kata fenomena menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah sesuatu yang luar biasa; keajaiban fakta; kenyataan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga diterangkan bahwa persamaan dari fenomena adalah gejala yang berarti hal atau keadaan, peristiwa yang tidak biasa dan patut diperhatikan dan adakalanya menandakan akan terjadi sesuatu.<sup>8</sup> Kata Fenomena juga diartikan sebagai keadaan yang sebenarnya dari suatu urusan atau perkara, keadaan atau kondisi khusus yang berhubungan dengan seseorang atau suatu hal, soal atau perkara.

Pengertian kata urban menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berkenaan dengan kota; bersifat kota; orang yang berpindah dari desa ke kota. Urban sendiri berarti sesuatu yang bersifat

---

<sup>8</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990:227

kekotaan yang secara langsung maupun tidak, terkait dengan urbanisasi (perpindahan penduduk dari desa ke kota).

Fenomena urban sendiri merupakan keadaan yang sebenarnya dari suatu urusan atau perkara, keadaan atau kondisi khusus yang berhubungan dengan segala hal yang bersifat kota yang secara langsung maupun tidak, terkait dengan urbanisasi. Adanya fenomena urban pada akhirnya menghasilkan budaya urban. Budaya urban merupakan wujud dari cara berpikir, cara merasa, dan cara bertindak manusia urban di tengah konstelasi kehidupan kota masyarakat modern. Cara berpikir, cara merasa, dan cara bertindak itu menyangkut soal nilai yang dihayati. Nilai yang dijunjung dalam kehidupan urban adalah pencarian dan pemuasan hasrat diri. Nilai ini membentuk wujud budaya urban yang menjadi satu dengan penanda-penanda kehidupan urban.<sup>9</sup> Sehingga nilai yang terbentuk inilah yang disimpulkan menjadi empat poin yang mewakili fenomena urban yang terjadi di Ibukota yaitu sebagai berikut :

a. Tradisi dan Modernitas

Fenomena urban pada hakikatnya terkait erat dengan persoalan tradisi dan modernitas. Tradisi merupakan segala sesuatu yang dilakukan secara terus-menerus dalam waktu yang lama dari masa lalu hingga masa kini yang bersangkutan dengan kehidupan masyarakat sehingga menjadi kebiasaan dan bagian dari kehidupan suatu masyarakat. Selain itu, modernitas merupakan suatu proses mengubah ke arah yang lebih maju

---

<sup>9</sup> Setijowati, Adi dan Kawan-Kawan (Ed), *Sastra dan Budaya Urban dalam Kajian Lintas Media*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2010).

dengan mengandalkan teknologi masa kini yang digunakan untuk mensejahterakan kehidupan masyarakat.

b. Industrialisasi dan Konsumsi Gaya Hidup

Masyarakat urban identik dengan industrialisasi dan konsumsi gaya hidup telah menyuburkan keberadaan “anggota masyarakat modern” atau sosialita. Sosialita dalam artian fenomena gemerlap. Industrialisasi merupakan proses perubahan sosial ekonomi yang mengarah kepada hal yang lebih maju yang berkaitan erat dengan inovasi teknologi dari sistem pencaharian agraris menjadi industri. Perubahan sosial ekonomi tersebut menjadikan masyarakat lebih berfokus kepada ekonomi dan berperilaku konsumtif.

c. Sosialita

Perilaku konsumtif masyarakat menimbulkan gaya hidup yang tinggi, glamor, dan menghabiskan waktunya hanya untuk mencari kemewahan dan kesenangan. Cerminan gaya hidup tersebut biasa disebut sosialita. Orang-orang yang termasuk ke dalam sosialita merupakan orang yang memiliki kekayaan berlebih untuk melakukan kegiatan sosial.

d. Pencarian dan Pemuasan Hasrat Diri

Berkaitan dengan fenomena urban yang terjadi dapat merubah wujud dari cara berpikir, cara merasa, dan cara bertindak manusia urban di tengah konstelasi kehidupan kota masyarakat modern. Cara berpikir, cara merasa, dan cara bertindak itu menyangkut soal nilai yang dihayati. Nilai yang dijunjung dalam kehidupan urban adalah pencarian dan pemuasan



hasrat diri. Nilai ini membentuk wujud budaya urban yang menjadi satu dengan penanda-penanda kehidupan urban. Kriteria dari masyarakat urban meliputi mempunyai perilaku heterogen, mempunyai perilaku yang dilandasi oleh konsep pengendalian diri dan kelembagaan, mempunyai perilaku yang berorientasi pada rasionalitas dan fungsi, mobilitas sosial sehingga dinamik, kebauran dan diversifikasi *cultural*, birokrasi fungsional dan nilai-nilai sekular, dan individualisme.

Pengertian kata Urbanisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah 1) perpindahan penduduk secara berduyun-duyun dari desa (kota kecil, daerah) ke kota besar (pusat pemerintahan). 2) perubahan sifat suatu tempat dari suasana (cara hidup dan sebagainya) desa ke suasana kota.<sup>10</sup> Urbanisasi adalah jumlah penduduk yang memusat di daerah perkotaan atau meningkatnya proporsi tersebut.<sup>11</sup>

Urbanisasi dapat dipandang sebagai suatu proses dalam artian:

1. Meningkatnya jumlah dan kepadatan penduduk kota ; kota menjadi lebih padat sebagai akibat dari penambahan penduduk, baik oleh hasil kenaikan fertilitas penghuni kota maupun karena adanya tambahan penduduk dari desa yang bermukim dan berkembang di kota.
2. Bertambahnya jumlah kota dalam suatu Negara atau wilayah sebagai akibat dari perkembangan ekonomi, budaya dan teknologi.

<sup>10</sup> <https://kbbi.web.id/urbanisasi> (diakses pada tanggal 5 Oktober 2017, pukul 22.16 WIB).

<sup>11</sup> Kingsley Davis “*The Population Impact on Children in the World's Agrarian Countries*” *Institute of International Studies*.



### 3. Berubahnya kehidupan desa atau suasana desa menjadi suasana kehidupan kota.<sup>12</sup>

Meningkatnya proses urbanisasi tidak terlepas dari kebijaksanaan pembangunan perkotaan, khususnya pembangunan ekonomi yang dikembangkan oleh pemerintah.<sup>13</sup> Hubungan positif antara urbanisasi dan konsentrasi penduduk, akan berpengaruh terhadap kegiatan masyarakat dan akan menyebabkan semakin besarnya area konsentrasi penduduk di daerah perkotaan. Hal itu berdampak pada munculnya permasalahan pada daerah perkotaan. Persebaran penduduk yang akhirnya tidak merata antara pedesaan dan perkotaan menimbulkan kesenjangan sosial yang cukup memprihatinkan. Apalagi kualitas masyarakat yang melakukan urbanisasi masih rendah jika dilihat dari tingkat pendidikan, keahlian maupun kepedulian terhadap kualitas lingkungan maka urbanisasi akan berdampak pada permasalahan kependudukan, lingkungan dan tatanan fisik perkotaan. Permasalahan yang paling utama akibat urbanisasi adalah tatanan perkotaan dan daya dukung kota. Daya dukung kota sulit mengikuti proses urbanisasi yang menimbulkan ledakan jumlah penduduk di perkotaan. Dalam jangka panjang, permasalahan lingkungan muncul akibat urbanisasi, lingkungan pemukiman menjadi kumuh dan tidak layak huni serta tidak sehat karena sering terkena banjir, kebakaran dan asap polusi. Penduduk-penduduk yang tidak memiliki ketrampilan serta pendidikan

<sup>12</sup> Bintarto, *Urbanisasi dan Permasalahannya* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1984).

<sup>13</sup> Tjiptoherijanto, Prijono, *Urbanisasi, Mobilitas dan Perkembangan Perkotaan di Indonesia*, 2007.

yang cukup justru akan sulit mendapatkan pekerjaan yang pada akhirnya akan bekerja seadanya dan tidak layak sehingga terjadi peningkatan pengangguran, kriminalitas, dan masalah sosial di kota besar.

Urbanisasi adalah proses perpindahan penduduk dari desa ke kota dengan tujuan menetap. Urbanisasi dapat terjadi karena ada faktor penarik dan faktor pendorong, antara lain sebagai berikut:<sup>14</sup>

a. Faktor Penarik Urbanisasi

1. Upah kerja di Kota lebih tinggi
2. kota banyak menyediakan lapangan pekerjaan mulai dari tenaga kasar hingga profesional
3. fasilitas pelayanan sosial mudah di dapatkan seperti pendidikan, kesehatan, pekerjaan.
4. kota memiliki gaya relatif bebas dibanding desa
5. sarana transportasi mudah didapat

b. Faktor Pendorong Urbanisasi

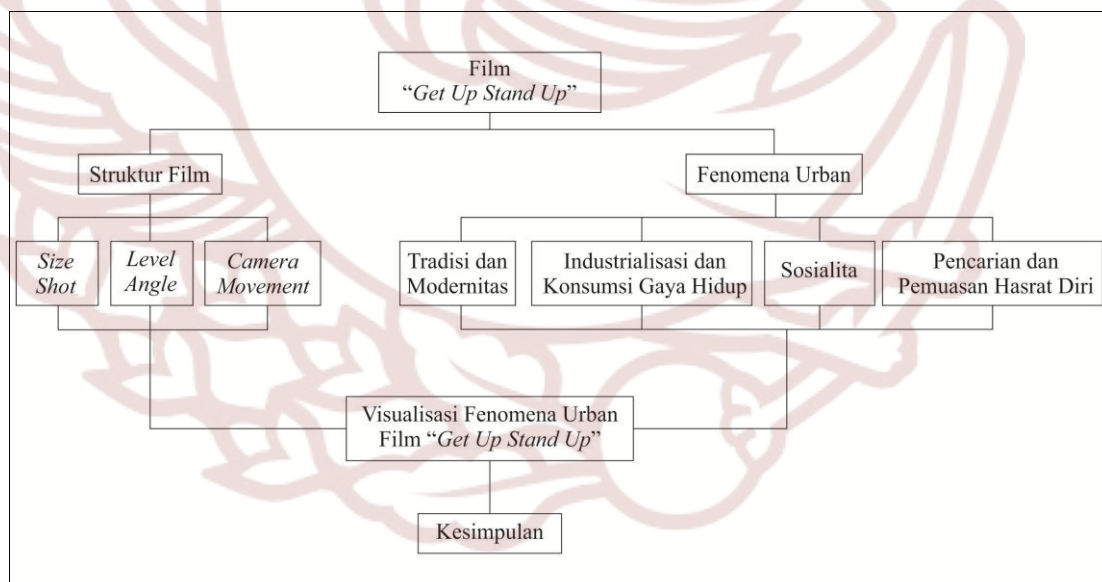
1. kurangnya lapangan pekerjaan
2. upah di desa relatif murah
3. tidak tersediannya fasilitas pelayanan sosial di desa
4. adat istiadat desa sangat mengekang dan membuat masyarakat tidak berkembang
5. motif ingin mencari pengalaman

---

<sup>14</sup><http://devoav1997.webnode.com/news/pengertian-sirkulasi-urbanisasi-ruralisasi-dan-transmigrasi> (diakses pada tanggal 5 Oktober 2017, pukul 22.16 WIB).

Perubahan sosial salah satunya terjadi akibat dari 2 faktor diatas. Perpindahan penduduk dari berbagai macam ebudayaan kekota Jakarta maka mengakibatkan adanya perubahan sosial. Terjadinya perubahan sosial di masyarakat inilah yang kemudian menjadi kebiasaan,trend dan bahkan gaya hidup. Hal ini kemudian peneliti simpulkan sebagai fenomena urban yang kemudian fenomena urban dapat dikategorikan ke dalam empat persoalan yaitu persoalan tradisi dan modernitas, industrialisasi dan konsumsi gaya hidup, sosialita, serta pencarian dan pemuasan hasrat diri.

#### G. Skema Penelitian



Bagan 1. Visualisasi Fenomena Urban pada Film "Get Up Stand Up"

Film membentuk makna melalui susunan tanda-tanda visual dan verbal. Struktur tekstual inilah yang harus diperiksa karena pada aspek inilah makna dihasilkan. Singkatnya, film melahirkan ideologi. Ideologi bisa didefinisikan sebagai sistem representasi/penggambaran ‘sebuah cara pandang’ terhadap dunia yang terlihat menjadi universal atau natural tetapi sebenarnya merupakan struktur kekuatan tertentu yang membentuk masyarakat kita. Film adalah salah satu alat komunikasi yang sangat mudah disampaikan, mudah diterima, dan dicerna oleh manusia. Dalam film sendiri ada beberapa fungsi yaitu sebagai media informasi, sebagai media instruksional, sebagai media persuasif, sebagai media hiburan.

Dalam film *Get Up Stand Up* aspek pengajarannya terletak pada saat masing-masing karakter yang berasal dari berbagai latar belakang mencoba untuk mengadu nasib di Jakarta sebagai *Stand Up Comedian*, dan fungsi film sebagai pengajar menjelaskan bahwa untuk meraih cita-cita tidaklah instan dan butuh biaya, hal itu bisa diperoleh dengan jalan mau bekerja apa saja demi bertahan hidup di Jakarta; Persuasif, fungsi yang ketiga ini, mengandung pengertian bahwa film mampu menjadi media yang mengajak untuk meneladani nilai-nilai kehidupan yang ada didalam film dengan kemasan yang lebih mudah diterima oleh masyarakat; Hiburan, untuk fungsi yang terakhir ini bisa terlihat jelas dari genre film *Get Up Stand Up* adalah film romantis komedi. Sebagai hiburan film ber-genre komedi sangatlah memenuhi kriteria tersebut.

Agar memenuhi keempat fungsi dasar tersebut, sutradara dituntut mampu mengemas pesan secara visual. Artinya, visualisasi pesan yang dikemas dalam *setting* gambar yang bergerak menjadi hal yang harus diperhatikan. Hal ini didasari bahwa dalam film, pesan dicitrakan berhubungan dengan informasi yang disampaikan. Apakah memuat pesan-pesan tertentu atau hendak menimbulkan kesan dibalik citra visual film yang di tampilkan. Secara lebih khusus, visualisasi film yang berhubungan dengan empat fungsi dasar film di atas dibingkai oleh tema pokok berupa gambaran fenomena urban. Di dalam kerangka pikir penelitian ini, fenomena urban tampil sebagai latar belakang dari film ini sehingga dalam film ini gambaran tentang fenomena urban hanyalah simbol-simbol visual saja. Urban berarti sesuatu yang bersifat kekotaan yang secara langsung maupun tidak, terkait dengan urbanisasi. Fenomena urban pada hakikatnya terkait erat dengan persoalan tradisi dan modernitas. Masyarakat urban identik dengan industrialisasi dan konsumsi gaya hidup telah menyuburkan keberadaan “anggota masyarakat modern” atau sosialita. Sosialita dalam artian fenomena gemerlap.

Hasil dari pemilihan adegan tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan fenomena urban yang merupakan wujud dari cara berpikir, cara merasa, dan cara bertindak manusia urban di tengah konstelasi kehidupan kota masyarakat modern yang meliputi persoalan tradisi dan modernitas, dilihat dari beberapa adegan pergeseran atau perubahan budaya yang digambarkan melalui adegan permasalahan lingkungan sosial serta



penggambaran adegan perubahan kebiasaan dari masyarakat yang berasal dari daerah yang berubah pada saat mereka berada di Kota Jakarta. industrialisasi dan konsumsi gaya hidup, dimana industrialisasi menghasilkan gaya hidup yang kemudian membentuk konstruksi gaya hidup urban dan memunculkan konsumerisme. Konsumsi gaya hidup tergantung pada bentuk-bentuk kultural, tata krama, cara menggunakan barang-barang, tempat dan waktu tertentu yang merupakan karakteristik suatu kelompok. sosialita, sebagai penggambaran partisipasi seseorang di dalam aktivitas sosial dan menghabiskan sebagian banyak waktunya untuk menghibur sekaligus mendapatkan hiburan. pemuasan dan pencarian hasrat diri yang dapat dilihat dari masyarakat yang berambisi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berpijak pada argumentasi di atas, alur pemikiran untuk memecahkan masalah pada penelitian ini pun berpedoman pada dua asumsi dasar; (1) struktur film; dan (2) visualisasi fenomena urban. Melalui kedua asumsi tersebut penelitian ini hendak menjawab persoalan yang telah diajukan di dalam sub-bab rumusan masalah sebelumnya.

## **H. Metode Penelitian**

### **1. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah film “*Get Up Stand Up*” yang tayang dibioskop pada bulan April 2016 dengan durasi 100 menit. Film ini

diproduseri oleh Argalaras dan disutradarai oleh Teezar Sjamsudin serta diproduksi oleh KG Studio.

## **2. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan data-data kualitatif. Karakteristik penelitian kualitatif menekankan pada aktivitas penafsiran terhadap fenomena sosial dalam lingkungan perkotaan sebagai tempat terjadinya urbanisasi. Teknik yang akan digunakan adalah pengumpulan data secara induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi<sup>15</sup>. Melalui penelitian ini peneliti bermaksud menelaah pesan yang ingin disampaikan secara tersirat oleh sutradara mengenai budaya urban dalam bentuk visual film.

## **3. Jenis dan Sumber Data**

Data merupakan sesuatu yang diperoleh melalui suatu metode pengumpulan data yang akan diolah dan dianalisis dengan suatu metode tertentu yang selanjutnya akan menghasilkan suatu hal yang dapat menggambarkan atau mengindikasikan sesuatu<sup>16</sup>.

Adapun jenis data yang di kumpulkan dalam penelitian ini meliputi dua jenis data kualitatif, yaitu data primer dan data sekunder.

---

<sup>15</sup> Afifiuddin dan Beni Ahmad, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), 57.

<sup>16</sup> Herdiansyah, Haris, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), 116.

#### a. Data Primer

Data primer adalah data inti yang menjadi acuan utama dalam melakukan penelitian ini. Data primer dapat diperoleh dengan jalan mendapatkan file asli filmnya dengan persetujuan dari rumah produksi ataupun produsernya. Selain itu juga bisa melalui internet maupun persewaan kaset. Selanjutnya data primer diamati dan dipelajari alur cerita serta perwujudan visualisasi tentang fenomena urbanitas. Melalui pemetaan data primer ini maka data dapat dikaji sesuai dengan kecenderungan persoalan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah serta sesuai dengan bangunan kerangka pikir yang telah disusun dalam kerangka berpikir penelitian.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder berupa data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh peneliti dengan cara membaca, melihat dan mendengarkan<sup>17</sup>.

Data sekunder berfungsi sebagai penguat data primer sehingga data yang didapatkan dapat semakin lengkap dan terinci. Data sekunder ini diperoleh dari buku-buku ilmiah, artikel, dan berbagai literatur yang memiliki hubungan langsung dengan pokok persoalan penelitian ini.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

---

<sup>17</sup> Sarwono, Jhonatan. dkk, *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2007), 98.

a. Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang didapatkan dari sumber-sumber tulisan, baik buku, media masa, karya ilmiah, jurnal, dan lain sebagainya baik cetak maupun elektronik yang diperlukan dalam penelitian yang berguna untuk mendukung dan memperkuat dalam aspek validitas data yang diperoleh di dalam sebuah penelitian. Dengan melakukan studi pustaka, peneliti dapat memperoleh data dan informasi yang tepat sesuai dengan permasalahan dari penelitian ini.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data bahan penelitian. Selama melakukan observasi, peneliti melakukan pengamatan dengan mencatat kecenderungan-kecenderungan film tersebut. Artinya kecenderungan yang dimaksud dicatat berdasarkan persoalan penelitian yang diajukan dalam rumusan masalah. Aspek yang diamati meliputi struktur film dan fenomena urban yang terdapat di film *Get Up Stand Up*.

## 5. Kredibilitas Data

Kredibilitas data ini merupakan jaminan bagi simpulan dan tafsir makna sebagai hasil penelitian. Teknik yang dilakukan peneliti dalam menjamin kejernihan data adalah dengan melakukan triangulasi teori. Peneliti bisa menggunakan perspektif lebih dari satu teori dalam membahas permasalahan yang dikaji. Misalnya, suatu peristiwa yang terjadi dalam suatu masyarakat tidak hanya dikaji dari perspektif teori sosial saja, tetapi

juga digunakan perspektif teori yang lain, misalnya dari teori budaya, politik, sosial dan ekonomi. sehingga nantinya dengan penggunaan tehknik trianggulasi teori ini peneliti mampu memahami teori-teori yang digunakan dan keterkaitanya pada penelitian yang saat ini dikaji.

## 6. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan untuk memaparkan/menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, sehingga dapat diperoleh suatu kebenaran atau ketidakbenaran dari suatu hipotesis. Pada analisis data ada tiga komponen utama yang harus dipahami oleh peneliti yaitu, (1) reduksi data, (2) sajian data, (3) penarikan kesimpulan.

### a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.<sup>18</sup> Reduksi data adalah langkah awal dari tiga komponen analisis data yaitu berupa proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi dari semua jenis informasi yang tertulis lengkap dalam catatan lapangan. Reduksi data dilakukan dengan cara membuat ringkasan isi dari catatan data yang diperoleh dari studi pustaka dan observasi terhadap film *Get Up Stand Up*. Dalam penyusunan ringkasan tersebut peneliti juga melakukan *coding* untuk mendapatkan detail yang diinginkan dalam menggali data yang sedang dianalisis, memusatkan fokus amatan, serta menentukan

---

<sup>18</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm 93.



batas-batas permasalahan. Proses reduksi ini berlangsung terus secara berkelanjutan sampai laporan akhir penelitian siap untuk disusun.

Kegiatan reduksi data yang dilakukan adalah pengamatan film *Get Up Stand Up* sebagai sumber data primer yang digunakan untuk menentukan visualisasi fenomena urban yang terdapat di dalam film tersebut dihimpun bersama data sekunder dari berbagai sumber tulisan mengenai fenomena urban. Seluruh data yang terkumpul kemudian dikelompokkan menjadi beberapa kategori subbab yang dapat mewakili visualisasi fenomena urban lalu dipilih beberapa adegan yang termasuk ke dalam masing-masing kategori fenomena urban. Adegan yang dipilih merupakan adegan yang memuat gambaran tentang fenomena urban berdasarkan ukuran gambar, sudut pandang dan pergerakan kameranya. Karena tidak semua adegan dapat memvisualisasikan fenomena urban. Pengelompokkan tersebut menghasilkan empat buah kategori fenomena urban yaitu persoalan tradisi dan modernitas, industrialisasi dan konsumsi gaya hidup, sosialita serta pencarian dan pemuasan hasrat diri.

#### b. Sajian Data

Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah sajian data. Teknik penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam berbagai bentuk seperti tabel, grafik dan sejenisnya. Lebih dari itu, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.<sup>19</sup> Sebagai komponen

<sup>19</sup> Satori, dkk. Metodologi Penelitian Kualitatif. (Bandung: Alfabeta, 2013), 219.

analisis yang kedua, sajian data merupakan narasi mengenai berbagai hal yang terjadi atau ditemukan di lapangan, sehingga memungkinkan peneliti untuk berbuat sesuatu pada analisis atau pun tindakan lain berdasarkan atas pemahamannya tersebut. Selain dalam bentuk narasi kalimat, juga dapat meliputi berbagai jenis gambar atau skema, jaringan kerja yang berkaitan dengan kegiatan dan tabel. Adanya tahap sajian data ini, dapat mempermudah dalam tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi dari penelitian yang dilakukan.

Dalam tahap sajian data menghasilkan satuan adegan yang berada di dalam film "*Get Up Stand Up*" berdasarkan fenomena urban. Data-data yang disajikan meliputi deskripsi adegan dan macam-macam ukuran gambar, sudut pengambilan gambar, *angle* gambar serta gerakan kamera pada adegan.

#### c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Data yang telah dianalisis dan disajikan secara deskriptif selanjutnya ditarik kesimpulannya dan dirumuskan saran yang diperlukan. Pada tahap ini, penarikan kesimpulan perlu diverifikasi agar dalam hasil kajian dapat dipertanggungjawabkan. Verifikasi kesimpulan dapat dilakukan dengan cara mengamati kembali film yang kemudian dicocokkan dengan kesimpulan yang sudah dihasilkan sampai pada jawaban dari rumusan masalah dan memenuhi tujuan penelitian.

## 7. Sistematika Penelitian

Penulisan penelitian dilakukan secara sistematis ke dalam empat bab.

Masing-masing bab tersebut yaitu :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan pendahuluan yang mencakup mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka konseptual dan metode penelitian.

### **BAB II : DESKRIPSI OBJEK KAJIAN**

Bab ini menjelaskan gambaran umum film “*Get Up Stand Up*” yang berdurasi 100 menit. Penjelasan mengenai film dan berisikan sinopsis dari film “*Get Up Stand Up*” dan deskripsi masing-masing karakter tokoh-tokoh utama “*Get Up Stand Up*”.

### **BAB III : ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan inti dari penelitian ini karena pada Bab III ini pembahasan hasil penelitian dituangkan. Hasil pembahasan dari penelitian ini berisikan deskripsi pelaksanaan analisis visualisasi fenomena urban pada film “*Get Up Stand Up*” yang terdiri dari empat aspek, yaitu tradisi dan modernitas, industrialisasi dan konsumsi gaya hidup, sosialita, serta pencarian dan pemuasan hasrat diri.

### **BAB IV : PENUTUP**

Bab keempat berupa kesimpulan dan saran dari semua uraian dari hasil penelitian analisis visual fenomena urban pada film “*Get Up Stand Up*”.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN**

#### **A. Ringkasan Cerita Film “*Get Up Stand Up*”**

Pada film “*Get Up Stand Up*” terdapat 11 *Sequence* dan 154 *Scene* yang bercerita tentang Babe adalah komika yang berasal dari Medan. Babe memutuskan untuk pergi merantau ke Jakarta bertemu kembali dengan kekasihnya Fatiya. Babe merupakan penyiar radio di Medan yang mempunyai banyak penggemar. Namun Babe bekerja pada sebuah radio kecil sehingga karirnya tidak berkembang. Hidupnya tampak berantakan, terlilit hutang dan masa depannya tak karuan.

Enam tahun menjalin hubungan, Fatiya, kekasih Babe, sangat merindukan adanya kejelasan dalam hubungan mereka. Fatiya mengusulkan sebaiknya Babe berhenti bekerja di radio tersebut dan bekerja menjadi pegawai di kantor pamannya. Meski berat hati untuk meninggalkan pekerjaan lama, Babe mengikuti saran Fatiya untuk menjalani wawancara di kantor paman Fatiya. Namun Babe tidak menjalankan dengan serius dan mengingkari janjinya. Akhirnya Fatiya merasa kecewa dan marah besar dan memutuskan pergi meninggalkan Babe ke Jakarta demi mengejar impiannya dengan bekerja di sebuah kantor hukum.

Babe yang tidak bisa lepas dari Fatiya dan menyesal telah mengecewakannya kemudian pergi menyusul ke Jakarta dan mencarinya demi menggapai kembali cinta sang kekasih hati. Dalam masa pencarian itu,

Babe bertemu dengan Abdur, teman seperantauan yang sedang mengadu nasib untuk mengikuti ajang pencarian bakat *Stand Up Comedy* yang disiarkan di televisi. Babe dan Abdur akhirnya bersahabat, bahkan mereka berdua masuk ke dalam Kompetisi *Stand Up Comedy* Indonesia. Babe sempat menyerah, namun kehadiran Abdur, sahabat yang baru dikenalnya menjadi penyemangat bagi perjuangan Babe.

Di tengah-tengah kompetisi, kehadiran Fatiya untuk memberi semangat menjadi suntikan kebahagiaan tersendiri bagi Babe. Namun Babe harus menelan pil pahit. Pasalnya, kehadiran Fatiya justru menyemangati Abdur, sahabat yang dipercayainya selama ini. Materi lawakan Abdur membuat Fatiya jatuh hati padanya. Tanpa diduga Abdur pun juga jatuh hati pada Fatiya dan keduanya berpacaran. Babe yang mengetahui hal itu menjadi sangat terluka hatinya. Babe pun menyebut bahwa Abdur adalah seorang penghianat. Merasa tidak terima, Abdur pun marah. Keduanya pun berkelahi dan hal itu membuat tali persahabatan mereka menjadi putus.

Putusnya persahabatan mereka membuat Fatiya putus asa, antara menyesal dan merasa bersalah. Namun, dalam keadaan yang sangat tidak baik ini, Fatiya, Babe, dan Abdur tetap harus memilih agar hidup dan tujuan-tujuan mereka bisa tercapai. Akhirnya mereka bertiga membuat keputusan yang tentunya baik untuk ketiganya.



## B. Identitas Film “*Get Up Stand Up*”



Gambar 1. Poster Film *Get Up Stand Up*<sup>20</sup>

Judul Film	:	<i>Get Up Stand Up</i>
Genre	:	Komedi
Sutradara	:	Teezar Sjamsuddin
Produser	:	Argalaras
Penulis Skenario	:	Bagus Bramanti
Rumah Produksi	:	KG Production
Tanggal Rilis	:	7 April 2016
Cast	:	
- Pemeran Utama :		
1. Babe Cabita	sebagai	Babe
2. Abdurrahim Arsyad	sebagai	Abdur
3. Acha Sinaga	sebagai	Fatiya

<sup>20</sup> [http://media.21cineplex.com/webcontent/gallery/pictures/145731750917996\\_300x430.jpg](http://media.21cineplex.com/webcontent/gallery/pictures/145731750917996_300x430.jpg),  
(diakses pada tanggal 18 September 2017, pukul 22.15 WIB).

- Pemeran Pendukung :

1. Rachman Avri sebagai Pemilik Rumah Makan Padang
2. Dicky Difie sebagai Karyawan Rumah Makan Padang
3. Akbar Kobar sebagai Bapak Kos Fatiya
4. Barry Williem sebagai Teman Kerja Fatiya
5. Uus sebagai Uus, Pembawa Acara Stand Up Comedy
6. Hifdzi Khoir sebagai Hifdzi, Pembawa Acara Stand Up Comedy
7. David Nurbianto sebagai Tukang Ojek, Kontestan Stand Up Comedy
8. Dzawin Nur Ikram sebagai Anak Pesantren, Kontestan Stand Up Comedy
9. Wira Nagara sebagai Budak Sajak, Kontestan Stand Up Comedy
10. Rahmet Ababil sebagai Anak STM, Kontestan Stand Up Comedy
11. Sri Rahayu sebagai Fans Raditya Dika, Kontestan Stand Up Comedy
12. Deni Suhendi sebagai Anggota TNI, Kontestan Stand Up Comedy
13. Kiena Dwita sebagai Tim Kreatif acara Stand Up Comedy
14. VJ Bima sebagai Tim Kreatif acara Stand Up Comedy
15. Tomy Babap sebagai Kameraman acara Stand Up Comedy
16. Afif Xavi sebagai *Floor Director* acara Stand Up Comedy
17. Tretan Muslim sebagai Mentor Komika Stand Up Comedy
18. Rigen sebagai *Debt Collector*
19. Tigor sebagai Tigor, penyiar radio sahabat Babe
20. Coki Pardede sebagai komika *open mic* di Kafe
21. Indra Frimawan sebagai komika *open mic* di Kafe

22. Isro Kalis Rubeda sebagai komika *open mic* di Kafe

23. Arry B. Wibowo sebagai Pengacara, Atasan Fatiya

24. Pras Teguh sebagai Wartawan 1

25. Ridho Brado sebagai Wartawan 2

- Pemeran Khusus :

1. Indro Warkop sebagai Juri Stand Up Comedy
2. Mo Sidik sebagai Juri Stand Up Comedy
3. Virnie Ismail sebagai Juri Stand Up Comedy
4. Torro Margens sebagai Coaching Artist untuk Kontestan Stand Up Comedy
5. Pasha UNGU sebagai Klien Fatiya
6. Enda UNGU sebagai *Crew* Audisi Stand Up Comedy
7. Onci UNGU sebagai Komika Gagal di Audisi Stand Up Comedy
8. Makki UNGU sebagai Pengamen 1
9. Rowman UNGU sebagai Pengamen 2

### C. Tokoh dalam Film “*Get Up Stand Up*”

Tokoh dalam film memegang peran yang penting untuk menjelaskan sebuah cerita. Tokoh dalam sebuah cerita berperan sebagai pelaku dan pembawa alur cerita. Tokoh dalam cerita tentu mempunyai karakter dan sifat-sifat dengan cerita yang dimainkan, tokoh juga mempunyai posisi dalam sebuah cerita tergantung dimana tokoh tersebut ditempatkan, hal inilah yang disebut dengan penokohan. Jadi secara garis besar, istilah tokoh menunjuk

pada orangnya atau pelaku ceritanya, sedangkan penokohan berarti lebih luas daripada tokoh, yaitu pelukisan gambaran yang meliputi watak dan karakternya tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Aspek inilah yang akan digunakan untuk menjelaskan karakter tokoh dalam film “*Get Up Stand Up*”.

#### 1. Babe



**Gambar 2.** Babe Cabita sebagai Babe  
(Sumber: Film “*Get Up Stand Up*”)

Tokoh bernama Babe yang diperankan oleh Babe Cabita adalah seorang penyiar radio yang ingin memperbaiki kehidupannya dengan mengikuti ajang kompetisi *Stand Up Comedy* demi seorang kekasihnya yang menginginkan pernikahan. Babe memiliki watak kekanak-kanakan dan keras kepala yang membuat kekasihnya merasa jenuh dengan kepribadiannya.

#### 3D Karakter Babe

a	Fisiologis	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis kelamin</li> <li>• Umur</li> <li>• Berat dan tinggi badan</li> </ul>	Laki-laki 28 tahun 75-85 kg/160-166 cm



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna/bentuk rambut</li> <li>• Warna kulit/mata</li> <li>• Postur tubuh</li> <li>• Penampilan</li> </ul>	Hitam/Kribo Sawo matang/bulat Tidak begitu tegap Sering menggunakan kemeja dengan kaos di dalamnya. Tidak begitu rapi berpakaian.
<b>b.</b>	<b>Sosiologis</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strata sosial</li> <li>• Pekerjaan</li> <li>• Kehidupan pribadi</li> <li>• Pendidikan</li> <li>• Agama</li> <li>• Hobi</li> </ul>	Ekonomi menengah Penyiar radio Seorang yatim piatu, karena orangtuanya meninggal akibat kecelakaan. Tidak tamat kuliah Islam Berhutang
<b>c.</b>	<b>Psikologis</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baik hati</li> <li>• Lucu</li> <li>• Setia kawan</li> <li>• Mudah berbaur dengan orang lain.</li> <li>• Suka berhutang</li> <li>• Jorok dan tidak disiplin</li> </ul>	

## 2. Abdur



**Gambar 3.** Abdurrahim Arsyad sebagai Abdur

(Sumber: Film “*Get Up Stand Up*”)

Tokoh yang diperankan oleh Abdurrahim Arsyad ini adalah Abdur, seorang perantauan yang berasal dari Medan yang mengadu nasib



ke Jakarta untuk mengikuti ajang pencarian bakat *Stand Up Comedy* Indonesia. Abdur memiliki watak yang dewasa dan bijaksana dalam menyelesaikan masalah, inilah membuat Babe yang selalu menceritakan keluh kesahnya kepada Abdur untuk meminta solusi dari masalah yang dihadapinya sehingga mereka pun menjadi sahabat.

### 3D Karakter Abdur

<b>a</b>	<b>Fisiologis</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis kelamin</li> <li>• Umur</li> <li>• Berat dan tinggi badan</li> <li>• Warna/bentuk rambut</li> <li>• Warna kulit/mata</li> <li>• Postur tubuh</li> <li>• Penampilan</li> </ul>	Laki-laki 28 tahun 65-75 kg/165-170 cm Hitam/Kribo Hitam/bulat Tinggi tegap Sering menggunakan kemeja, dengan kaos di dalamnya. Rapi berpakaian.
<b>b.</b>	<b>Sosiologis</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strata sosial</li> <li>• Pekerjaan</li> <li>• Kehidupan pribadi</li> <li>• Pendidikan</li> <li>• Agama</li> <li>• Hobi</li> </ul>	Ekonomi menengah Ingin menjadi komika Seorang pemuda yang merantau ke Jakarta untuk sukses menjadi komika. - Islam Mencatat materi, membaca buku.
<b>c.</b>	<b>Psikologis</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baik hati</li> <li>• Lucu</li> <li>• Kritis</li> <li>• Ambisius</li> <li>• Romantis</li> <li>• Mudah berbaur dengan orang lain.</li> <li>• Sering mengungkapkan keresahan yang dirasakannya</li> <li>• Wataknya keras dan Mudah emosi</li> <li>• Tidak loyal pada teman</li> </ul>	

### 3. Fatiya



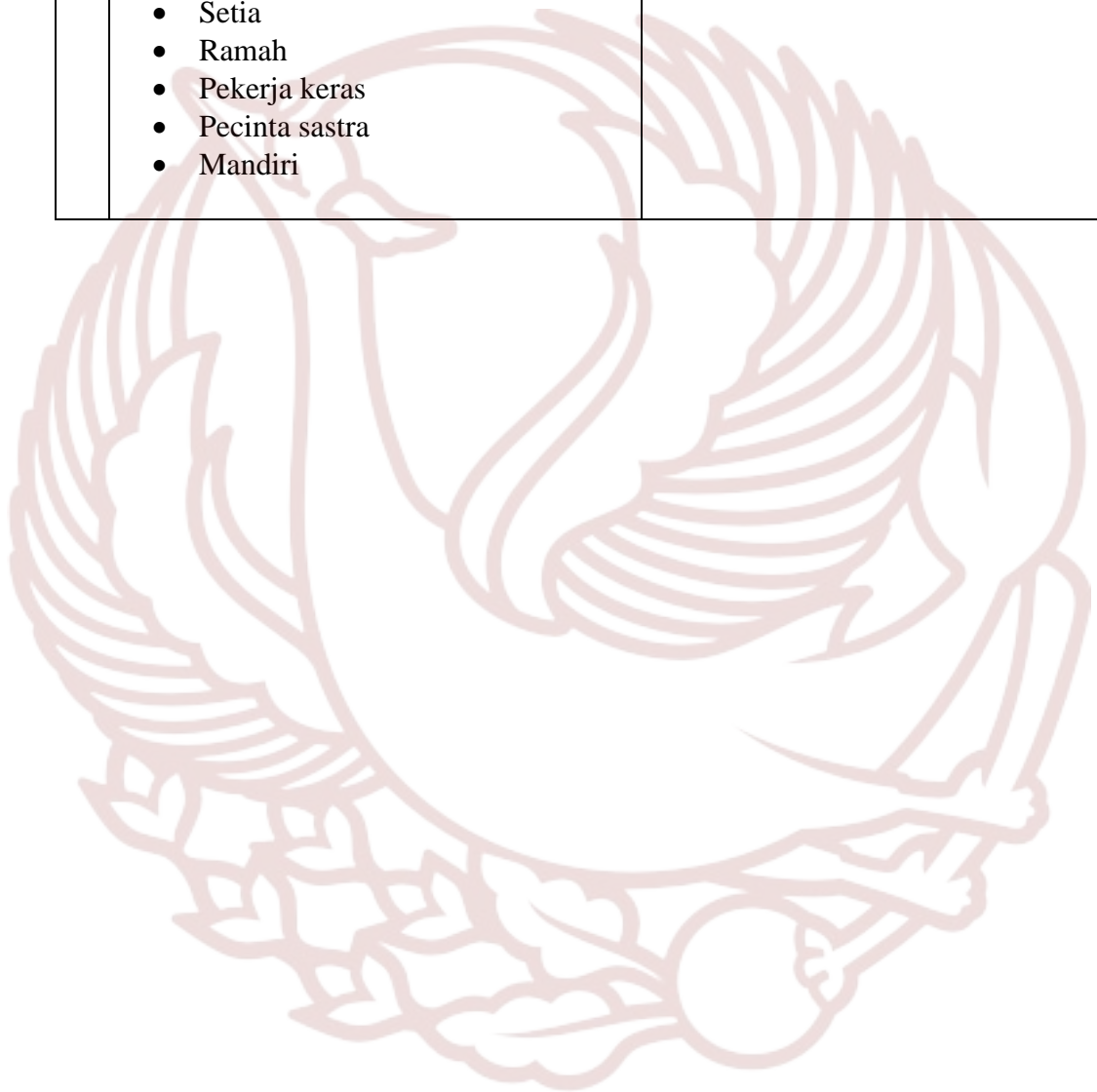
**Gambar 4.** Fatiya Sedang Melihat di Bangku Penonton  
(Sumber: Film “*Get Up Stand Up*”)

Tokoh Fatiya yang diperankan oleh Acha Sinaga merupakan kekasih dari Babe yang selalu disampingnya memberi dukungan untuk menuju kehidupan yang lebih baik. Fatiya memiliki watak penyabar, penyayang, dan bijaksana. Hal ini yang menjadi Babe menyayangnya dan berusaha keras untuk membahagiakan Fatiya.

#### 3D Karakter Fatiya

<b>a</b>	<b>Fisiologis</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis kelamin</li> <li>• Umur</li> <li>• Berat dan tinggi badan</li> <li>• Warna/bentuk rambut</li> <li>• Warna kulit/mata</li> <li>• Postur tubuh</li> <li>• Penampilan</li> </ul>	Perempuan 26 tahun 45-55 kg/165-170cm Hitam/lurus panjang Kuning langsung/bulat Tinggi langsing Rapi dan sopan
<b>b.</b>	<b>Sosiologis</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strata sosial</li> <li>• Pekerjaan</li> <li>• Kehidupan pribadi</li> <li>• Pendidikan</li> </ul>	Ekonomi menengah ke atas Bekerja di firma hukum di Jakarta. Anak tunggal dari sebuah keluarga yang berkecukupan komika. Sarjana hukum

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agama</li> <li>• Hobi</li> </ul>	Islam Memasak, bersih-bersih rumah dan membaca buku
<b>c.</b>	<b>Psikologis</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baik hati</li> <li>• Perhatian</li> <li>• Setia</li> <li>• Ramah</li> <li>• Pekerja keras</li> <li>• Pecinta sastra</li> <li>• Mandiri</li> </ul>	





### **BAB III**

## **VISUALISASI FENOMENA URBAN PADA FILM**

### ***GET UP STAND UP***

Pada Bab III pembahasan ini menjelaskan hasil dari penelitian yang membahas tentang visualisasi fenomena urban dalam film *Get Up Stand Up*. Dengan memilih beberapa adegan yang termasuk penggambaran persoalan fenomena urban.

Fenomena urban sendiri merupakan keadaan yang sebenarnya dari suatu urusan atau perkara, keadaan atau kondisi khusus yang berhubungan dengan segala hal yang bersifat kekotaan yang secara langsung maupun tidak, terkait dengan urbanisasi. Fenomena urban pada hakikatnya terkait erat dengan beberapa hal :

#### **A. Persoalan Tradisi dan Modernitas**

Tradisi merupakan warisan atau norma adat istiadat, kaidah-kaidah, harta-harta. Tetapi tradisi bukan suatu yang tidak dapat diubah. Tradisi justru dipadukan dengan aneka ragam perbuatan manusia dan diangkat dalam keseluruhannya. Manusia yang membuat ia yang menerima, ia pula yang menolaknya atau mengubahnya. Itulah sebabnya mengapa kebudayaan



merupakan cerita perubahan-perubahan manusia yang selalu memberi wujud baru kepada pola-pola kebudayaan yang sudah ada.<sup>21</sup>

Modernitas adalah suatu proses transformasi dari suatu arah perubahan ke arah yang lebih maju atau meningkat dalam berbagai aspek dalam kehidupan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa modernitas adalah proses perubahan dari cara-cara tradisional ke cara-cara baru yang lebih maju, dimana dimaksudkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.<sup>22</sup> Seiring dengan pendapat Wilbert E. Moore yang mengemukakan bahwa modernitas adalah suatu transformasi total kehidupan bersama yang tradisional atau pra modern dalam arti teknologi serta organisasi sosial, ke arah pula ekonomis dan politis yang menjadi ciri-ciri Negara barat yang stabil.<sup>23</sup> Maka dapat ditarik kesimpulan, modernitas merupakan suatu proses perubahan yang lebih maju dalam berbagai aspek kehidupan dengan mengikuti teknologi masa kini.

Fenomena urban tidak bisa dilepaskan kaitannya dengan tradisi dan modernitas karena kedua hal tersebut yang merubah cara berpikir, cara merasa, dan cara bertindak tiap individu dalam menghadapi suatu persoalan yang muncul. Dua hal ini yang kemudian ingin lebih lanjut oleh peneliti terkait penjelasan mengenai fenomena urban yang ada di Jakarta yang digambarkan dalam adegan film *Get Up Stand Up*.

---

<sup>21</sup> Van Reusen, *Perkembangan Tradisi dan Kebudayaan Masyarakat*, (Bandung, Tarsito, 1992), hlm 115.

<sup>22</sup> Abdulsyani, *Sosiologi, Sistematis, Teori, dan Terapan*, (Bumi Aksara, Jakarta, 1994) hlm 176-177

<sup>23</sup> Wilbert E. Moore, "*Social Verandering*" dalam *Sosial Change*, diterjemahkan oleh A. Basoki, Prisma Boeken, Utrech, Antwepen, 1965 hlm 129.

## **a. Deskripsi Adegan**

### **1. Adegan Pangkalan Ojek di Trotoar**

Adegan ini dimulai dari *time code* 00:24:04 hingga 00:24:52.

Adegan ini menceritakan Babe dan Abdur yang sedang mengobrol sambil berjalan di trotoar, kemudian Abdur melihat di depannya terdapat pangkalan ojek yang berada di atas trotoar. Abdur pun menegur salah satu *driver* ojek yang bernama David karena seharusnya kegunaan trotoar digunakan khususnya bagi pejalan kaki bukan sebagai tempat pangkalan ojek. Ketika ditegur oleh Abdur, raut wajah David begitu santai karena merasa dirinya tidak bersalah. Setelah itu David yang mulai merasa terganggu oleh teguran dari Abdur, dan membela diri karena pangkalan ojeknya sudah terbiasa terdapat di trotoar. Mereka pun beradu mulut dan saling melontarkan argumennya. Pada akhirnya David yang telah emosi, memanggil teman-teman seprofesinya untuk membantu dirinya menghadapi Abdur dan kemudian Babe mengajak Abdur untuk pergi meninggalkan lokasi pangkalan ojek tersebut.

### **2. Adegan Fatiya Kecelakaan Akibat Konflik**

Adegan ini berawal dari *time code* 1:14:49 hingga 1:15:48.

Adegan ini menceritakan di saat malam hari dengan kondisi hujan, ketika Babe menaiki taksi, tidak sengaja melihat Fatiya yang sedang berjalan yang membawa koper di trotoar dengan keadaan basah kuyub, kemudian Babe turun dari mobil untuk menghampiri Fatiya. Saat itu

juga konflik mulai terjadi antara Babe dengan Fatiya. Babe yang menginginkan Fatiya untuk tetap tinggal di Jakarta dan menunggu Babe berubah, namun Fatiya menolaknya dan bersikukuh meninggalkan Babe di Jakarta, setelah itu terjadilah tarik-menarik koper antara Babe dan Fatiya yang mengakibatkan Fatiya terpejal ke jalan. Ada mobil yang melintas secara tidak sengaja menabrak Fatiya dan Fatiya tergeletak tidak sadarkan diri di tengah jalan.

## **b. Analisis Teknik Pengambilan Gambar**

### **1. Adegan Pangkalan Ojek di Trotoar**



**Gambar 5 (TC 00:24:05)**



**Gambar 6 (TC 00:24:09)**



**Gambar 7 (TC 00:24:09)**

Pada gambar 5, adegan Babe, Abdur, dan David berselisih tentang penggunaan trotoar sebagaimana mestinya diambil dengan ukuran *medium long shot* yang ingin menampilkan secara keseluruhan set keseluruhan lokasi dalam adegan tersebut dan memberikan gambaran

kesan bahwa trotoar yang ditampilkan harusnya sesuai sebagaimana fungsinya sebagai tempat pejalan kaki bukan sebagai pangkalan ojek. Selain itu juga ingin menampilkan *background* yang terdapat plakat dengan tulisan “Pangkalan Ojek” sebagai penegas bahwa lokasi di atas trotoar tersebut merupakan pangkalan ojek. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu pergerakan kamera *still* dan *level* kamera menggunakan *eye level*. Pergerakan kamera *still* berguna agar penonton yang melihat dapat terfokus dengan adegan yang ditampilkan. Kemudian terjadi perpindahan shot secara tiba-tiba dari gambar 5 ke gambar 6 yang disebut dengan *cut in*. Teknik perpindahan shot *cut in* dilakukan untuk menampilkan ekspresi wajah David saat ditegur oleh Abdur.

*Close up* ditampilkan pada adegan 6 yaitu Babe, Abdur, dan David menjelaskan opini mereka masing-masing tentang fungsi trotoar, *medium close up* ini ditampilkan guna memberikan efek dramatis situasi ketegangan pada saat mereka bertiga saling berselisih. Ukuran *medium close up* pada gambar 6 diambil dengan posisi tinggi kamera sejajar dengan garis mata objek yang dituju atau disebut *eye level*, dengan pergerakan kamera *still* dimana pengambilan gambar tanpa menggunakan pergerakan kamera, yang bergerak hanyalah objek yang diambil. Teknik pengambilan gambar tersebut untuk menunjukkan mimik muka David yang bersikeras terhadap argumennya dalam menjelaskan fungsi trotoar sebagaimana yang diyakini olehnya untuk tempat pangkalan ojek.



*Long shot* pada gambar 7 digunakan untuk menampilkan keseluruhan gambaran dari pokok materi dilihat dari kepala ke kaki atau gambar manusia seutuhnya. *Long shot* dikenal sebagai *landscape format* yang mengantarkan mata penonton pada keluasan suatu suasana dan objek, digunakan untuk menampilkan secara dominan keseluruhan set trotoar tetapi tetap menampilkan subyeknya yaitu Babe, Abdur, dan David dengan jelas juga. Ukuran *long shot* pada gambar 7 diambil dengan *eye level*, dengan pergerakan kamera *still*. Teknik pengambilan gambar tersebut untuk lebih memperjelas gambaran latar belakang dimana pangkalan ojek berada di atas trotoar, sedang subyeknya antara Babe, Abdur, dan David tetap ditampilkan secara utuh di dalam set tersebut. Perbedaan argumen tentang bagaimana peruntukkan fungsi trotoar yang benar juga dapat terlihat berdasarkan penampilan keseluruhan latar belakang yang ada dalam adegan tersebut.

Fenomena Urban divisualisasikan dengan penggambaran adegan pada saat Babe dan Abdur datang di kota Jakarta berjalan di jalan trotoar berpapasan dengan David, diperkuat dengan dialog yang diutarakan oleh Abdur tentang bagaimana fungsi trotoar yang sesungguhnya difungsikan bagi tempat untuk pejalan kaki yang bertolak belakang opini yang diutarakan oleh David mengenai fungsi trotoar yang menurut pandangannya dari jaman dahulu trotoar digunakan sebagai tempat pedagang kaki lima berjualan serta tempat bagi para tukang ojek mangkal tegasnya. Pada adegan ini digambarkan fenomena urban tentang



bagaimana permasalahan lingkungan urban terkait perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat yang mencakup sistem sosial, termasuk nilai, sikap, dan pola-pola perilaku serta mencakup kebudayaan. Seringkali pola perilaku masyarakat urban tidak terlalu memperdulikan lingkungan sekitar dan lebih pada menciptakan kerusakan-kerusakan yang besar terhadap alam untuk kepentingan individu sebagai contoh pada adegan ini digambarkan beralihnya fungsi lahan dari yang semula trotoar berfungsi utama sebagai tempat untuk pejalan kaki beralih fungsi sebagai tempat mangkalnya ojek atau sering disebut pangkalan ojek.

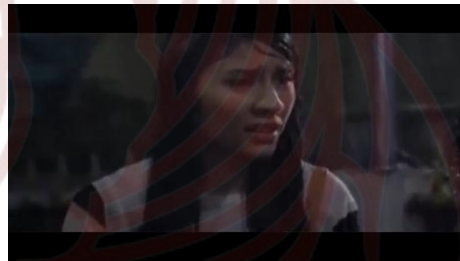
Adegan tersebut menggambarkan fenomena urban dalam adanya disorientasi nilai dan norma yang dimana norma dan nilai terkadang diabaikan seiring semakin tingginya kebutuhan akan kebebasan maupun independensi dari otoritas tradisional yang berakibat pada perubahan tingkah laku individu yang mungkin menjurus pada perilaku menyimpang. Suatu perilaku dianggap menyimpang apabila tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat yang merupakan bentuk konflik sosial yang terjadi terkait tradisional dan modernitas karena adanya benturan kepentingan dalam merespon perubahan sosial yang terjadi. Sebab di dalam masyarakat selain terdapat kelompok yang diuntungkan, juga terdapat kelompok yang dirugikan. Benturan kepentingan yang berkaitan dengan persoalan tradisi dan modernitas tentang bagaimana masyarakat kota mempunyai jalan pikiran rasional yang menyebabkan interaksi-interaksi yang terjadi

lebih didasarkan pada faktor kepentingan daripada faktor pribadi, perubahan persepsi dari masyarakat perkotaan bahwa pelanggaran yang dilakukan merupakan hal yang sudah biasa terjadi dan merupakan hal yang wajar karena memang sebagian individunya melakukan pelanggaran tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.

## 2. Adegan Fatiya Kecelakaan Akibat Konflik



**Gambar 8 (TC 01:15:00)**



**Gambar 9 (TC 01:15:07)**



**Gambar 10 (TC 01:15:28)**



**Gambar 11 (TC 01:15:30)**



**Gambar 12 (TC 01:15:40)**

Pada gambar 8, adegan Babe menghampiri Fatiya untuk meminta maaf kepada Fatiya dan membujuk Fatiya agar tidak pergi meninggalkan Babe di Jakarta. *Size* pengambilan gambar menggunakan *medium shot*,

*level angle* menggunakan *eye level* dan pergerakan kamera menggunakan *still*. Pengambilan gambar *medium shot* memiliki makna yaitu ingin memperlihatkan konflik yang terjadi antara Babe dan Fatiya. Penggunaan *angle* kamera *eye level* memperlihatkan kesejajaran objek gambar Babe dan Fatiya dengan penonton. Pergerakan kamera *still* dengan sedikit *shake* memiliki makna yaitu ingin lebih mendramatisir konflik yang terjadi antara Babe dan Fatiya sehingga penonton dapat terbawa oleh situasi yang terjadi di dalam adegan tersebut. Selanjutnya terdapat perpindahan secara tiba-tiba dari gambar 8 ke 9 yang disebut dengan *cut in*. Teknik perpindahan *cut in* ini bertujuan untuk memperjelas percakapan antara Babe dan Fatiya.

Pada gambar 9, adegan percakapan Fatiya dengan Babe. *Size* pengambilan gambar menggunakan *close up*, dengan *angle* kamera *eye level* dan pergerakan kamera *still*. Penggunaan *size close up* bertujuan untuk memfokuskan ekspresi wajah Fatiya secara detail. *Size close up* ini memiliki makna bahwa ingin memperlihatkan reaksi ekspresi wajah Fatiya secara emosional yang sedang memberikan pengertian kepada Babe. Penggunaan *eye level* memiliki makna yaitu ingin memperlihatkan kesejajaran objek gambar Fatiya dan Babe kepada penonton. Penggunaan pergerakan kamera *still* bertujuan agar penonton dapat terfokus dan menghayati ucapan yang dilontarkan kepada Fatiya, selain itu terdapat sedikit efek *shake* pada pergerakan gambar 9 yang bertujuan untuk

mendramatisir konflik yang terjadi antara Babe dan Fatiya sehingga dapat membangkitkan emosi pemonton.

Pada gambar 10, adegan saat seseorang yang sedang mengendarai mobil dan pada saat yang sama juga dia sedang menggunakan *gadget*. Adegan ini diambil dengan ukuran *close up* ditampilkan guna memberikan efek dramatis dengan penggambaran seseorang yang sedang menggunakan *handphonenya* pada saat mengemudi sehingga tidak memperhatikan jalan yang ada di depannya. Ukuran *close up* pada gambar 10 diambil dengan posisi tinggi kamera sejajar dengan garis mata objek yang dituju atau disebut *eye level*, dengan pergerakan kamera *still* dimana pengambilan gambar tanpa menggunakan pergerakan kamera, yang bergerak hanyalah objek yang diambil. Teknik pengambilan gambar tersebut untuk menunjukkan keadaan yang terjadi dan apa yang sedang dilakukan oleh pengemudi tersebut di dalam mobil yang merupakan suatu kesalahan yang dapat berakibat fatal baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

Pada gambar 11, adegan saat Babe dan Fatiya sedang tarik-menarik koper yang dibaawa oleh Fatiya. Adegan ini diambil dengan ukuran *extreme close up* dimana pengambilan gambar dari jarak sangat dekat digunakan untuk dapat menampilkan bagian yang menarik dalam adegan tersebut yang tergambarkan dari bagian tubuh Babe dan Fatiya yang berupa kedua tangan mereka. Adegan ini digunakan juga untuk lebih membawa emosi penonton tentang drama yang terjadi antara Babe dan



Fathiya. Ukuran *extreme close up* pada gambar 11 diambil dengan *eye level*, dengan pergerakan kamera *still*. Teknik pengambilan gambar tersebut lebih menonjolkan drama yang terjadi untuk dapat membangkitkan emosi penonton dengan menunjukkan pertentangan yang terjadi antara Babe dengan Fatiya, setelah itu terjadilah tarik menarik koper antara Babe dan Fatiya.

Pada gambar 12, adegan saat mobil yang melintas yang secara tidak sengaja Fatiya ditabrak oleh mobil tersebut dan Fatiya tergeletak tidak sadarkan diri di tengah jalan. Adegan ini diambil dengan ukuran *long shot* digunakan untuk menampilkan keseluruhan gambaran dari pokok materi dilihat dari kepala ke kaki atau gambar manusia seutuhnya, yang bertujuan agar penonton terbawa dengan suasana pada saat Fatiya tertabrak oleh mobil sehingga penonton dapat juga merasakan apa yang terjadi pada saat itu. Pada gambar 12 diambil dengan *low angle* merupakan teknik pengambilan gambar dari bawah objek yang bertujuan agar dapat mempengaruhi emosi dan psikologi penonton pada keadaan yang dialami oleh Fatiya, dengan pergerakan kamera *still* dimana pengambilan gambar tersebut untuk menghindari perubahan mood yang sedang dirasakan oleh penonton, dengan maksud menitikberatkan pada efek dramatis adegan tersebut agar penonton juga merasakan suasana yang terjadi dalam adegan itu.

Fenomena urban ditunjukkan dalam adegan ketika memperlihatkan konflik yang terjadi antara Babe dan Fatiya menunjukkan dampak



perubahan yang terjadi kaitannya dengan perkembangan pola pikir yang dapat mengubah nilai-nilai lama atau tradisional menjadi nilai-nilai baru kehidupan masyarakat menuju perubahan sosial kearah modernisasi. Nilai yang dimaksudkan disini terkait erat dengan tingkat pemahaman serta bagaimana cara penyelesaian setiap individu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Dalam hal tersebut digambarkan dari adegan ketika Babe dan Abdur beradu argumen yang menimbulkan Fatiya menjadi tidak suka terhadap mereka berdua dan hal tersebut menjadi awal dari masalah yang terjadi dari mereka bertiga.

Pada gambar 10 memvisualisasikan gaya hidup masyarakat perkotaan yang tidak bisa lepas teknologi *gadget*, pada adegan ini digambarkan fenomena urban tentang bagaimana kemajuan teknologi yang memiliki banyak dampak baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Adegan tersebut menggambarkan fenomena urban tentang bagaimana dalam kehidupan urban peran teknologi sangat mempengaruhi kemajuan masyarakat urban, untuk itu masyarakat urban sangat tergantung dengan listrik dan teknologi. Salah satunya adalah teknologi dibidang komunikasi yang ditampilkan dalam adegan dimana tokoh tersebut menggunakan *gadget*, seringkali penggunaan *gadget* tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari seorang individu dalam beraktivitas.

Tabel 4.  
Rangkuman Analisis Teknik Pengambilan Gambar Tradisi dan Modernitas

No	Teknik Pengambilan Gambar			Adegan	Makna
	Ukuran Gambar	Sudut Pengambilan Gambar	Gerakan Kamera		
Adegan Pangkalan Ojek di Trotoar					
5	Medium Long Shot	Eye level	Still	Adegan Babe, Abdur, dan David berselisih tentang penggunaan trotoar	Babe, Abdur, dan David berselisih tentang penggunaan trotoar sebagaimana mestinya.
6	Close Up	Eye level	Still	Adegan Babe, Abdur, dan David menjelaskan opini masing-masing tentang fungsi trotoar	Mempertegas ekspresi David pada saat berselisih.
7	Long Shot	Eye level	Still	Adegan Babe, Abdur, dan David bersikeras dengan opininya masing-masing terkait fungsi trotoar	Memperjelas gambaran latar belakang.
Adegan Fatiya Kecelakaan Akibat Konflik					
8	Medium Shot	Eye level	Still	Adegan Babe menghampiri Fatiya untuk meminta maaf dan membujuk agar tidak pergi	Mendramatisir konflik yang terjadi.
9	Close Up	Eye level	Still	Adegan percakapan Fatiya dengan Babe	Adegan percakapan Fatiya dengan Babe
10	Close Up	Eye level	Still	Adegan seseorang mengendarai mobil dan menggunakan handphonenya	Seseorang yang sedang menggunakan handphonenya pada saat mengemudi
11	Extreme Close Up	Eye level	Still	Adegan saat Babe dan Fatiya sedang	Memberi efek dramatis pada saat

				tarik-menarik koper	saling tarik-menarik koper.
12	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Still</i>	Adegan Fatiya ditabrak mobil dan tergeletak tidak sadarkan diri di tengah jalan	Mempengaruhi emosi dan psikologi penonton.

## B. Industrialisasi dan Konsumsi Gaya Hidup

Industrialisasi adalah proses percepatan pertumbuhan produksi barang industri yang dilaksanakan didalam negeri, yang dimbangi dengan pertumbuhan yang serupa di bidang permintaannya (yang berasal dari dalam negeri sendiri maupun luar negeri). Industrialisasi akan terhambat apabila aspek produksinya atau aspek permintaannya atau keduanya terhambat pertumbuhannya.<sup>24</sup>

Perilaku konsumtif adalah suatu perilaku yang tidak lagi didasarkan pada pertimbangan yang rasional, melainkan membeli produk atau jasa tertentu untuk memperoleh kesenangan atau hanya perasaan emosi.<sup>25</sup> Perilaku konsumtif tersebut juga ditandai oleh adanya kehidupan mewah yang berlebihan, penggunaan segala hal yang dianggap paling mahal memberikan kepuasan dan kenyamanan fisik sebesar-besarnya serta adanya pola hidup manusia yang dikendalikan oleh suatu keinginan untuk memenuhi hasrat kesenangan semata.<sup>26</sup> Gaya hidup mempengaruhi perilaku seseorang yang akhirnya menentukan pilihan-pilihan konsumsi seseorang. Gaya hidup ikut

<sup>24</sup> Boediono, *Ekonomi Moneter*, (BPFE, Yogyakarta, 1990).

<sup>25</sup> Mowen, dkk, *Perilaku Konsumen* Jilid Kedua, (Erlangga, Jakarta, 2002).

<sup>26</sup> Sumartono, *Terperangkat dalam Iklan*, (CV. Alfabeta, Bandung, 2002).

berkembang sesuai dengan kemajuan zaman dan didukung oleh fasilitas-fasilitas yang ada.<sup>27</sup>

Tradisi dan budaya tradisional yang berbeda-beda akan dipersatukan menjadi sebuah tradisi atau budaya urban berupa simbol-simbol dan nilai-nilai misalnya di kota Jakarta terdapat simbol-simbol konkret urban berupa gedung-gedung pencakar langit, gedung atau bank-bank, gedung kesenian, pusat perkantoran, pusat perbelanjaan, toserba, tempat ibadah, tempat pariwisata, dan lain-lain. Pada masyarakat urban seringkali globalisasi memberikan dampak pergeseran dari masyarakat agraris ke masyarakat industri, yang kemudian membentuk konstruksi gaya hidup urban dan memunculkan konsumerisme. Gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia modern. Gaya hidup tergantung pada bentuk-bentuk kultural, tata krama, cara menggunakan barang-barang, tempat dan waktu tertentu yang merupakan karakteristik suatu kelompok. Hal industrialisasi yang menghasilkan gaya hidup konsumerisme ini yang ingin lebih lanjut oleh peneliti terkait penjelasan mengenai fenomena urban yang ada di Jakarta yang digambarkan dalam adegan film *Get Up Stand Up*.

## **1. Deskripsi Adegan**

### **a. Adegan Bangunan Tinggi Kota Jakarta**

Pada adegan ini dimulai dari *time code* 00:15:05 hingga 00:15:07. Adegan ini menampilkan *landscape* bangunan gedung-

---

<sup>27</sup> Wagner, *Gaya Hidup Shopping Mall sebagai Bentuk Perilaku Konsumtif pada Remaja di Perkotaan*, Skripsi Sarjana pada Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, (Tidak diterbitkan, Institute Pertanian Bogor, 2009).

gedung pencakar langit kota Jakarta dengan berbagai aktifitas lalu lintas kendaraan di siang hari.

**b. Adegan Kemacetan Kota Jakarta di Siang Hari**

Pada adegan ini dimulai dari *time code* 00:22:07 hingga 00:22:15. Adegan ini menampilkan kepadatan lalu lalang kendaraan di depan stasiun Jakarta Kota di siang hari dari berbagai sudut pengambilan, terutama dari ketinggian. Lalu lalang kendaraan bermotor yang ramai dan padat menyebabkan lalu lintas tersendat hingga menimbulkan kemacetan.

**c. Adegan *Open Mic* Babe yang Pertama di KFC**

Pada adegan ini dimulai dari *time code* 00:24:58 hingga 00:27:07. Adegan ini menceritakan Babe pertama kalinya *open mic* di atas panggung yang dilihat oleh penonton di dalam KFC. Ketika Babe tampil, tidak ada satupun yang tertawa, dikarenakan bahan leluconnya kurang lucu. Babe yang terlihat gugup kemudian Abdur memberi kode kepada Babe untuk menceritakan pengalaman yang barusan dialaminya saat di trotoar bersama Abdur sebagai bahan leluconnya. Akhirnya leluconnya dari pengalamannya itu membuat para penonton tertawa terbahak-bahak dan mengapresiasi penampilannya.



## 2. Analisis Teknik Pengambilan Gambar

### a. Adegan Bangunan Tinggi Kota Jakarta



**Gambar 13** (TC 00:15:05)

Gambar 13 menampilkan adegan bangunan gedung-gedung tinggi atau pencakar langit yang ada di kota Jakarta, diambil dengan ukuran *extreme* yang memperlihatkan lingkungan jalanan di kota Jakarta, dengan menampilkan lingkungan objek secara utuh bangunan gedung-gedung tinggi atau pencakar langit di kota Jakarta yang memberikan kesan bahwa budaya urban hadir berupa simbol-simbol dan nilai-nilai misalnya dipusat kota Jakarta terdapat simbol-simbol konkret urban berupa gedung-gedung pencakar langit, gedung atau bank-bank, gedung kesenian, pusat perkantoran, pusat perbelanjaan, toserba, tempat ibadah, tempat pariwisata, dan lain-lain. Pada arsitektur urban untuk golongan menengah atas biasanya terkesan adanya citra elit misalnya gedung-gedung pencakar langit, arsitekturnya megah, rumah konsep minimalis berarsitektur megah, interior yang mewah. Ukuran *long shot* pada gambar ini diambil dengan posisi kamera diletakkan tinggi kamera di atas objek atau disebut *high angle* yang digunakan dalam adegan untuk

memperlihatkan kesan visual simbol-simbol dan nilai-nilai yang ada di kota Jakarta yang menggambarkan citra elitnya sebagai kota megapolitan, dengan pergerakan kamera *tilt up* dimana pengambilan gambar menggunakan pergerakan kamera mendatar bawah ke atas pada porosnya. Teknik pergerakan kamera *still* tersebut untuk menunjukkan kesan bahwa fenomena urban di kota Jakarta dengan menunjukkan kekuasaan sebagai kota megapolitan yang ditunjukkan dari gedung serta bangunan tingginya.

Bangunan gedung-gedung tinggi atau pencakar langit yang ada di kota Jakarta menunjukkan fenomena urban yang divisualisasikan termasuk ke dalam industrialisasi dan konsumsi gaya hidup, pada adegan ini digambarkan fenomena urban tentang bagaimana banyaknya bangunan gedung-gedung tinggi di kota Jakarta sebagai penggambaran tingkat pertumbuhan industrialisasi yang pesat di kota. Fenomena urban yang ditampilkan pada adegan tersebut merupakan penggambaran era globalisasi saat ini, dampak dari upaya pengembangan suatu kota yang dilakukan berdasarkan pada peran dan fungsi kota melalui suatu kebijakan pembangunan kota pada aspek fisik dapat meliputi meningkatnya intensitas penggunaan lahan kota, meningkatnya penyediaan sarana dan prasarana kota, serta menurunnya kualitas lingkungan kota.

Budaya urban terkait dengan fenomena urban perkembangan industrialisasi yang ditampilkan dalam gambar berupa simbol-simbol

dan nilai-nilainya misalnya dipusat kota Jakarta terdapat gedung-gedung pencakar langit, gedung atau bank-bank, pusat perkantoran, pusat perbelanjaan, dan lain-lain. Suatu kota dikembangkan berdasarkan pada potensi yang dimiliki oleh kota tersebut sedang pada arsitektur urban untuk golongan menengah atas biasanya terkesan adanya citra elit misalnya gedung-gedung pencakar langit, arsitekturnya megah, rumah konsep minimalis berarsitektur megah, interior yang mewah.

**b. Adegan Kemacetan Kota Jakarta di Siang Hari**



**Gambar 14 (TC 00:22:07)**



**Gambar 15 (TC 00:22:10)**

Pada gambar 14 ini menampilkan adegan lalu lalang kendaraan masyarakat yang berada di kota Jakarta yang seringkali menimbulkan kemacetan. Gambar 14 diambil dengan ukuran *extreme* dimana pengambilan gambar melebihi *long shot* yang memperlihatkan lingkungan jalanan di kota Jakarta, dengan menampilkan lingkungan objek secara utuh aktivitas lalu lalang kendaraan masyarakat di kota Jakarta untuk memberikan kesan bahwa budaya urban hadir dalam beragam perangkat yang memungkinkan seseorang berpindah ruang dan waktu dalam sekejap. Ukuran *extreme* pada gambar ini diambil

dengan posisi kamera diletakkan tinggi kamera di atas objek atau disebut *high angle* yang digunakan dalam adegan untuk memperlihatkan kesan visual aktivitas kendaraan di kota Jakarta yang padat, dengan pergerakan kamera *still* dimana pengambilan gambar tanpa menggunakan pergerakan kamera, yang bergerak hanyalah objek yang diambil. Teknik pergerakan kamera *still* tersebut untuk menunjukkan kesan bahwa fenomena urban jumlah penduduk di perkotaan dengan penggambaran mobilitas yang tinggi masyarakat dalam budaya urban yang terjadi di kota Jakarta.

Pengambilan gambar 15 diambil juga dengan *medium long shot* yang digunakan untuk mempertegas gerak-gerik objek kendaraan masyarakat di kota Jakarta. Ukuran *medium long shot* pada gambar ini diambil dengan posisi kamera diletakkan tinggi kamera di atas objek atau disebut *high angle* yang digunakan dalam adegan untuk memperlihatkan kesan visual aktivitas kendaraan di kota Jakarta yang padat, dengan pergerakan kamera *tilt up* dimana pergerakan kamera mendatar bawah ke atas pada porosnya. *Tilt up* ini bertujuan untuk mendramatisir suasana ketika obyek bidikan mengalami pergerakan khusus karena ada tujuan dan penyebabnya, aktivitas banyaknya lalu lalang kendaraan masyarakat di kota Jakarta seringkali menyebabkan kemacetan.

Dari serangkaian gambar diatas, divisualisasikan aktivitas lalu lalang kendaraan masyarakat di kota Jakarta, pada adegan ini



digambarkan fenomena urban tentang bagaimana banyaknya kendaraan yang ada yang seringkali menimbulkan kemacetan yang terjadi di kota Jakarta. Fenomena urban yang ditampilkan merupakan penggambaran proses urbanisasi yang menimbulkan ledakan jumlah penduduk di perkotaan yang disertai dengan mobilitas dalam budaya urban. Manusia urban bisa di ibaratkan sebagai “manusia pelari”. Grafik mobilitasnya tinggi. Kehidupan urban menyuguhkan beragam aktifitas yang selalu menunggu untuk dikerjakan. Wujud budaya urban hadir dalam beragam perangkat yang memungkinkan seseorang untuk berpindah “ruang dan waktu” dalam sekejap.

**c. Adegan *Open Mic* Babe yang Pertama di KFC**



**Gambar 16 (TC 00:24:54)**



**Gambar 17 (TC 00:24:59)**



**Gambar 18 (TC 00:25:08)**



**Gambar 19 (TC 00:25:44)**

Pada gambar 16, adegan pengambilan gambar gedung KFC. Adegan ini diambil dengan ukuran *extreme* yang mengambil



keseluruhan gedung KFC beserta lingkungan sekitarnya, namun tetap berfokus pada gedung KFC. Pada adegan ini juga menggunakan sudut pengambilan gambar *high angle* yang pengambilan gambarnya dilakukan dari sudut atas objek. Selain itu, menggunakan pergerakan kamera *tracking* yang memvisualisasikan tingkat perkembangan industrialisasi di bidang makanan cepat saji “KFC” yang bertambahnya fungsi atau disebut dengan multifungsi.

Pada gambar 17, adegan Babe tampil *open mic* di atas panggung bersuaha menghibur penonton, adegan ini diambil dengan ukuran *Close Up* yang mengambil gambar wajah yang keseluruhan dari pokok materi. Objek menjadi titik perhatian utama dalam pengambilan gambar dan latar belakang hanya terlihat sedikit dengan visualisasi detail ekspresi dan mimik wajah Babe pada saat *stand up* pertama kalinya di depan penonton yang menyaksikannya, dan reaksi Babe setelah mengeluarkan *punchline comedy* yang kurang mendapat apresiasi antusias dari penonton yang datang. Pada adegan ini juga menggunakan *eye level* dan *still* untuk memvisualisasikan penggambaran kesan kedalaman adegan supaya bisa mengatur subjek melakukan gerakan atau mengatur penempatan kamera pada posisi tertentu sehingga hasil gambar yang diperoleh lebih menekankan kepada subjek yang ingin dituju yaitu Babe.

Pada gambar 18, adegan ekspresi disertai juga dengan mimik kekecewaan Babe serta bagaimana cara Babe untuk memperbaiki

momen tersebut agar penonton puas dengan apa yang ditampilkan olehnya, adegan ini diambil dengan ukuran *long shot* untuk mensorot dan memprioritaskan penampilan subjek utama yaitu Babe dengan ekspresi disertai juga dengan mimik kekecewaan Babe yang tersirat pada adegan tersebut agar lebih mendramatisir kesan yang ditunjukkan karena tidak berhasil memuaskan penonton dengan performa yang dia tampilkan pada saat itu. Adegan ini juga menggunakan *eye level* dan *still* untuk memvisualisasikan penggambaran kesan dalam mengilustrasikan suatu cerita dengan penggambaran kedua orang penonton saat menatap ekspresi wajah Babe yang kecewa terhadap penampilannya dan serta bagaimana cara Babe untuk memperbaiki momen tersebut.

Pada gambar 19, adegan Babe membuat para penonton tertawa terbahak-bahak dan mengapresiasi penampilannya, adegan ini diambil dengan ukuran *long shot* untuk pengambilan secara keseluruhan tubuh dari kepala sampai kaki dengan gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek. Dimaksudkan untuk menunjukkan bagaimana posisi Babe sebagai subjek yang memiliki hubungan dengan yang lain yang digambarkan dengan para penonton yang ada di KFC sebagai objek latar belakang yang ada pada adegan tersebut. Ukuran *long shot* pada gambar diambil dengan *high angle* dimana pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera di atas objek, disertai pengambilan gambar tanpa

menggunakan pergerakan kamera, yang bergerak hanyalah objek yang diambil yang disebut *still*. *High angle* digunakan dalam adegan ini untuk menciptakan gambar agar lebih terlihat menarik dan dramatik sehingga obyek terlihat lebih hidup dalam memerankan karakter yang diperankannya, sedang *still* disini untuk lebih memvisualisasikan latar belakang pada adegan tersebut.

Adegan ini divisualisasikan dengan penggambaran adegan pada saat Babe melakukan *Stand Up* di KFC, Adegan tersebut menggambarkan fenomena urban yang berkaitan dengan industrialisasi dan konsumsi gaya hidup tentang bagaimana *Stand Up Comedy* pada saat ini menjadi sesuatu yang komersil dan dapat bernilai jual tinggi jika dikemas dengan baik serta lebih menarik yang merupakan salah satu contoh Industrialisasi tanpa harus ada kawasan industri melainkan tingkat permintaan masyarakat akan hiburan yang semakin bertambah. Tumbuhnya kawasan industri tidak menutup kemungkinan terjadinya perubahan-perubahan di berbagai sisi kehidupan baik perubahan kondisi alamnya maupun perubahan nilai-nilai kehidupannya.

Masyarakat urban yang memiliki gaya hidup modern, industrialis, sosialita dan gaya hidup. Dengan kata lain, adanya perkembangan industrialisasi makanan cepat saji berdampak pada kehidupan modern sehingga tidak akan terlepas dari ketergantungan budaya konsumerisme dan pandangan segala sesuatu berdasarkan

materialisme. Dalam budaya urban seringkali dijumpai jenis konsumsi yang tergolong serba kilat yaitu pada pemesanan makanan dibanding dengan makanan sehat namun pembuatan yang memakan waktu lebih memilih makanan yang cepat saji seperti di restoran, Mc Donald, KFC, AW dan lain-lain, dalam bidang pemesanan rumah jaman sekarang kehidupan memberi kemudahan dalam berbagai aktivitas semakin lebih cepat dan kilat.

Adegan tersebut menggambarkan fenomena urban tentang masyarakat di kota Jakarta yang mengalami pergeseran konsumsi gaya hidup yang disebabkan oleh adanya pertumbuhan industri penyedia makanan dan minuman di Indonesia sangat pesat. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya serta menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Secara umum dapat diartikan sebagai suatu gaya hidup yang dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia di sekitar (opini).

Masyarakat urban dalam gambaran yang ditampilkan adegan tersebut memilih untuk berkumpul, makan, dan bahkan menjadikan KFC sebagai tempat *Stand Up* yang dilakukan oleh Babe. KFC sekarang menjadi multifungsi yang semula merupakan tempat



makanan cepat saji, melainkan juga menjadi tempat nongkrong, ajang perlombaan dan lain-lain.

Tabel 5.  
Rangkuman Analisis Teknik Pengambilan Gambar Industrialisasi dan Konsumsi Gaya Hidup

No.	Teknik Pengambilan Gambar			Adegan	Makna
	Ukuran Gambar	Sudut Pengambilan Gambar	Gerakan Kamera		
Adegan Bangunan Tinggi Kota Jakarta					
13	Long Shot	High Angle	Pan Right	Adegan gedung pencakar langit kota Jakarta	Tingkat pertumbuhan industrialisasi yang pesat di kota
Adegan Kemacetan Kota Jakarta di Siang Hari					
14	Extreme	High Angle	Still	Adegan lalu lalang kendaraan masyarakat kota Jakarta	Menampilkan lingkungan objek secara utuh aktivitas lalu lalang kendaraan
15	Medium Long Shot	High Angle	Till Up	Adegan gerak-gerik objek kendaraan masyarakat kota Jakarta	Mempertegas gerak-gerik objek kendaraan masyarakat di kota Jakarta
Adegan Open Mic Babe yang Pertama di KFC					
16	Close Up	Eye level	Still	Adegan Babe tampil open mic di atas panggung	Visualisasi detail ekspresi dan mimik wajah Babe pada saat stand up.
17	Medium Long Shot	Eye level	Still	Adegan ekspresi penonton yang kurang puas dengan penampilan Babe	Memvisualisasikan bahasa tubuh dan ekspresi kedua orang penonton
18	Long Shot	Eye level	Still	Adegan ekspresi dan	Mendramatisir kesan yang ditunjukkan



				mimik kekecewaan Babe	Babe
19	<i>Long Shot</i>	<i>High angle</i>	<i>Still</i>	Adegan Babe membuat penonton terhibur	Menunjukkan posisi Babe yang memiliki hubungan dengan para penonton yang ada di KFC

### C. Sosialita

Robert L. Peabody mendefinisikan sosialita sebagai seseorang yang berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan menghabiskan sebagian banyak waktunya untuk menghibur sekaligus mendapatkan hiburan. Inilah aktifitas yang dilakukan oleh orang kaya dalam menggunakan kekayaannya untuk aktifitas sosial dan menghibur diri semata.

Orang-orang yang termasuk dalam kategori sosialita adalah orang yang superkaya dan memiliki kekayaan yang tidak perlu untuk diragukan dan menggunakan kekayaan yang dimiliki untuk melakukan kegiatan sosial yang bertujuan untuk kepentingan masyarakat. “anggota masyarakat modern” atau sosialita.

#### 1. Deskripsi Adegan

##### a. Adegan *Wefie* oleh Penonton

Adegan ini dimulai pada *time code* 00:48:03 hingga 00:48:25 menceritakan Fatiya yang ingin menemui Abdur setelah acara selesai, kemudian Fatiya menghubungi produser untuk mengantarkan Fatiya ke tempat ruang artis. Pada saat menuju ruang artis, terdapat sekelompok penonton yang melakukan *wefie* di depan panggung dan pada saat yang

bersamaan Babe mencari Fatiya di depan panggung juga, namun Babe tidak berpapasan dengan Fatiya. Babe pun menghubungi Fatiya dengan mengirim pesan singkat ke Fatiya.

#### **b. Adegan *Landscape* Kota Jakarta di Malam Hari**

Adegan ini dimulai pada *time code* 01:11:04 hingga 01:11:08. Adegan ini menceritakan panorama *landscape* kota Jakarta pada waktu malam hari. Menampilkan aktifitas masyarakat kota Jakarta yang ditampilkan dari lalu lintas kendaraan bermotor dan gendung-gedung pencakar langit yang masih aktif.

### **2. Analisis Teknik Pengambilan Gambar**

#### **a. Adegan *Wefie* oleh Penonton**



**Gambar 20 (TC 00:48:08)**



**Gambar 21 (TC 00:48:14)**

Gambar 20 adegan Fatiya menuju ruang artis, diambil dengan ukuran *Long Shot* dengan posisi tinggi kamera sejajar dengan garis mata objek yang dituju atau disebut *eye level*. Penggunaan ukuran *long shot* bertujuan untuk menampilkan secara dominan keseluruhan set panggung dalam adegan tetapi juga tetap menampilkan subjek *foreground* yang berupa beberapa kelompok orang yang sedang melakukan *wefie*. Pergerakan kamera menggunakan *follow* memiliki makna bahwa ingin

menampilkan subjek dari adegan yang lebih memperlihatkan fenomena urban di dalamnya yang berupa *wefie*, kemudian terjadi perpindahan fokus kamera tanpa perpotongan gambar yang disebut dengan *cut on direction*. Teknik tersebut bertujuan untuk menampilkan keseluruhan adegan dalam satu *scene* tanpa adanya perpotongan gambar.

Gambar 21 adegan Babe mencari Fatiya, diambil dengan ukuran gambar *medium close up*. Ukuran gambar *medium close up* memiliki makna bahwa ingin memperdalam raut muka kebingungan Babe yang ditunjukkan di dalam adegan dan juga menampilkan set yang ada di dalam adegan tersebut. Gambar 21 juga menggunakan *eye level* dan pergerakan kamera *follow*, yang bertujuan untuk menampilkan pergerakan Babe sekaligus menampilkan suasana penonton yang melakukan *wefie*.

Gambar 21 divisualisasikan dengan adegan yang menggambarkan fenomena urban yang sedang tren yaitu *selfie* maupun *wefie*, pada adegan ini digambarkan fenomena urban tentang bagaimana gaya hidup masyarakat urban. Dalam gaya hidup, wujud budaya urban tampil dalam beragam bentuk. Mulai dari cara berpakaian, produk belanjaan, *gadget* yang dipakai, hobi yang dijalani, tongkrongan yang dipilih, komunitas yang diikuti, dan sebagainya.

Penggambaran fenomena urban tentang bagaimana gaya hidup sosialita masyarakat urban yang bisa terwujud dalam aneka sisi kehidupan. Adegan tentang sekumpulan orang yang sedang melakukan

*wefie* atau foto bersama di atas panggung untuk mengabadikan momen mereka pada saat itu, dapat diartikan sebagai kecendrungan gaya hidup sosialita masyarakat urban. Sosialita tak ubahnya seperti *syndrome* yang muncul ditengah-tengah masyarakat perkotaan, yaitu masyarakat yang dicirikan dengan sisi ekonominya yang tinggi, industrialisasinya yang maju, serta modernitasnya yang canggih. fenomena *wefie* juga tengah menjamur, bisa disebabkan karena kebiasaan masyarakat urban yang latah budaya atau justru ada maksud tersembunyi yang ingin dicapai oleh kelompok sosial yang mengklaim dirinya sebagai kaum sosialita.

Masyarakat urban cenderung tidak demikian peduli dengan keadaan sekitar atau lingkungan. Fenomena ini bisa terlihat ketika ada beberapa orang yang berkumpul, dipastikan akan ada satu dua orang dalam komunitas itu yang asyik dengan *handphone*, *gadget*, atau barang kesukaannya. Gaya hidup masyarakat urban itu juga membentuk tipikal masyarakat yang narsis, ketika sedang jalan-jalan kita sering melihat sekelompok orang yang sedang berkerumun dan mengabadikan keberadaan mereka. Bisa beraneka ragam alat yang digunakan baik itu *handphone*, kamera *pocket*, atau bahkan kamera *dslr* sekalipun. Meskipun situasi sekitar ramai, mereka segera ambil posisi untuk berfoto.



### b. Adegan *Landscape* Kota Jakarta di Malam Hari



**Gambar 22** (TC 01:11:08)

Gambar 22 diambil dengan ukuran *extreme*, digunakan untuk memperlihatkan seluruh lokasi yang berupa adegan kehidupan, kepadatan penduduk, dan aktivitas masyarakat di kota Jakarta dan isi cerita agar lebih jelas serta menyeluruh. Ukuran *extreme* pada gambar 6 diambil dengan *angle* yang menampilkan *landscape* kota Jakarta yang memiliki lingkungan ramai dan padat oleh penduduk, aktivitas sosial, pemukiman, ataupun bangunan-bangunan lainnya dimana posisi kamera diletakkan tinggi kamera di atas objek atau disebut *high angle*, dengan pergerakan kamera *tracking* dimana pengambilan gambar menggunakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal untuk menunjukkan fenomena urban dengan penggambaran keramaian dan kepadatan kawasan merepresentasikan citra elitis yang terjadi di kota Jakarta dengan disertai mobilitasnya yang tinggi.

Gambar 22 divisualisasikan dengan penggambaran adegan kehidupan, kepadatan penduduk, dan aktivitas masyarakat di kota Jakarta, pada adegan ini digambarkan fenomena urban tentang bagaimana di kota Jakarta yang memiliki lingkungan ramai dan padat



oleh penduduk, aktivitas sosial, pemukiman, ataupun bangunan-bangunan lainnya. Keramaian dan kepadatan kawasan merepresentasikan citra elitis. Citra elitis misalnya arsitektur yang megah, interior yang mewah, gedung-gedung pencakar langit, rumah konsep minimalis berarsitektur megah. Dilain sisi, dalam budaya urban juga terdapat kawasan kota pinggiran.

Adegan aktivitas masyarakat di kota Jakarta di malam hari menggambarkan fenomena urban tentang bagaimana lingkungan ramai dan padat oleh penduduk, aktivitas sosial, pemukiman, ataupun bangunan-bangunan lainnya. aktivitas masyarakat di kota saat malam hari merupakan bagian dari kebutuhan sekunder manusia yang bisa berubah bergantung zaman atau keinginan seseorang untuk mengubah gaya hidupnya Dunia malam itu sendiri adalah aktifitas yang ada saat malam tiba. Hiburan malam, tempat hiburan, dan para penikmatnya adalah satu paket pengisi dunia malam. Waktunya untuk bersantai dan menikmati hidup bagi para kaum sosialita terbebas dari hiruk pikuknya keramaian dan kepadatan kawasan di kota Jakarta pada saat siang hari dengan disertai mobilitasnya yang tinggi. Kehidupan urban menyuguhkan beragam aktifitas yang selalu menunggu untuk dikerjakan, fenomena gaya hidup masyarakat pada malam hari digambarkan sebagai seseorang yang berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan menghabiskan sebagian banyak waktunya untuk menghibur sekaligus mendapatkan hiburan yang berguna untuk menghilangkan penat atas rutinitas yang

sudah dilakukan saat siang hari. Wujud budaya urban hadir dalam beragam aktivitas masyarakat ini selalu berjalan baik siang maupun malam hari dan beraktivitas dengan kepadatan penduduk yang kian bertambah setiap waktunya.

Tabel 6.  
Rangkuman Analisis Teknik Pengambilan Gambar Sosialita

No.	Teknik Pengambilan Gambar			Adegan	Makna
	Ukuran Gambar	Sudut Pengambilan Gambar	Gerakan Kamera		
Adegan Wefie oleh Penonton					
20	Long Shot	Eye Level	Follow	Adegan Fatiya menuju ruang artis	Memperlihatkan fenomena urban di dalamnya yang berupa <i>wefie</i>
21	Medium Close Up	Eye Level	Follow	Adegan Babe mencari Fatiya	Menampilkan ekspresi kebingungan Babe
Adegan Landscape Kota Jakarta di Malam Hari					
22	Extreme	High Angle	Tracking	Penggambaran adegan kepadatan penduduk dan aktivitas masyarakat kota Jakarta	Menampilkan <i>landscape</i> lingkungan kota Jakarta

#### D. Pencarian dan Pemuasan Hasrat Diri

Pencarian dan pemuasan hasrat diri merupakan nilai yang membentuk wujud budaya urban yang menjadi satu dengan penanda-penanda kehidupan urban. Tingkat kehidupan mental dan wilayah pikiran mengacu pada struktur atau komposisi kepribadian, karena manusia termotivasi untuk mencari

kesenangan serta menurunkan ketegangan dan kecemasan. Pencarian dan pemuasan hasrat diri berkaitan erat dengan fenomena urban disebabkan keinginan tiap individu untuk mendapatkan kepuasan hasil pemikiran seseorang juga sering menimbulkan keinginan atau kebutuhan tertentu sesuai dengan apa yang dipikirkannya. Kebutuhan yang dihadapi orang tidak akan berkurang sepanjang hidupnya, begitu juga masalah-masalah yang menyertainya karena pada dasarnya yang disebut masalah adalah kebutuhan yang menduduki prioritas tinggi. Terjadinya kebutuhan itu jika terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan, antara yang seharusnya dengan kondisi nyata sekarang.

### **1. Deskripsi Adegan Antrian Peserta *Stand Up Comedy***

Adegan ini dimulai dari *time code* 00:28:10 hingga 00:28:30.

Adegan ini menceritakan seorang peserta yang telah selesai tampil audisi *Stand Up Comedy* dan peserta tersebut menuju pintu keluar. Pada saat peserta berjalan terlihat antrian panjang peserta lainnya yang menunggu giliran tampil audisi. Pada saat bersamaan juga, terdapat seorang reporter menjelaskan suasana peserta ajang kompetisi *Stand Up Comedy* di luar panggung.

## 2. Analisis Teknik Pengambilan Gambar



**Gambar 23** (TC 00:28:11)



**Gambar 24** (TC 00:28:17)

Gambar 23 adegan peserta yang berjalan menuju pintu keluar diambil dengan ukuran *over shoulder*. Pengambilan ukuran *over shoulder* pada gambar 23 diambil dengan posisi sejajar dengan mata peserta yang disebut dengan *eye level*, selain itu juga menggunakan teknik pergerakan kamera *follow*. Teknik pengambilan gambar *over shoulder* memiliki makna yaitu ingin menampilkan ekspresi mimik gerak tubuh peserta yang telah selesai tampil di audisi yang terkesan gagal dengan mengusapkan tangan ke kepalanya. Penggunaan pengambilan *angle* kamera *eye level* memperlihatkan kesejajaran objek peserta yang berjalan keluar dengan peserta yang sedang mengantri panjang. Teknik pergerakan kamera *follow* bertujuan ingin menampilkan lebih detail tentang mimik gerak tubuh peserta yang sedang berjalan menuju pintu keluar, selain itu juga untuk memperjelas suasana antrian panjang para peserta yang antriannya mencapai luar gedung. Penggunaan teknik pergerakan kamera *follow* ini memiliki makna bahwa banyak peserta dari berbagai macam golongan, ras dan budaya serta berbagai usia baik pria maupun wanita yang mengikuti ajang



pencarian bakat *Stand Up Comedy* hingga terjadi antrian panjang yang mencapai luar gedung.

Diantara gambar 23 dan gambar 24 terjadi perpindahan fokus objek tanpa pemotongan gambar atau yang disebut dengan *cut on direction*. Teknik pengambilan gambar ini bertujuan ingin menampilkan secara keseluruhan situasi antrian peserta yang terjadi di luar panggung.

Pada gambar 24 adegan reporter menyampaikan berita, menggunakan ukuran gambar *medium close up* dengan posisi sejajar dengan mata penonton yang disebut dengan *eye level*. Ukuran gambar *medium close up* bertujuan untuk memperdalam penggambaran kegiatan reporter namun *background* suasana antrian peserta juga dapat dilihat oleh penonton. Pergerakan kamera menggunakan *follow*, pergerakan kamera ini memiliki makna yaitu menampilkan situasi antrian panjang peserta secara keseluruhan dari luar hingga ke dalam ruang antrian.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah adegan-adegan tersebut menggambarkan fenomena urban yang termasuk ke dalam pencarian dan pemuasan hasrat diri tentang bagaimana masyarakat urban yang tergolong masyarakat multietnis karena terdiri dari berbagai suku, golongan, kelompok ikut datang ke ajang pencarian bakat *Stand Up Comedy*. Mayoritas masyarakat dari berbagai tempat dan profesi tersebut datang ke kota karena alasan ekonomi yang dimotivasi adanya tekanan kemiskinan dan keinginan untuk mencari sumber penghasilan yang baru yang lebih



menguntungkan dan berharap mendapatkan kehidupan yang lebih layak jika datang ke kota.

Tabel 7  
Rangkuman Analisis Teknik Pengambilan Gambar Pencarian dan Pemuasan  
Hasrat Diri

No.	Teknik Pengambilan Gambar			Adegan	Makna
	Ukuran Gambar	Sudut Pengambilan Gambar	Gerakan Kamera		
Adegan Antrian Peserta <i>Stand Up Comedy</i>					
23	<i>Over Shoulder</i>	<i>Eye Level</i>	<i>Follow</i>	Adegan peserta yang berjalan menuju pintu keluar	Menampilkan ekspresi mimik gerak tubuh peserta yang telah selesai tampil audisi
24	<i>Medium Close Up</i>	<i>Eye Level</i>	<i>Follow</i>	Adegan reporter menyampaikan berita	Memperdalam penggambaran kegiatan reporter pada saat suasana antrian

## BAB IV

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan terhadap bagaimana fenomena urban itu divisualisasikan dalam film *Get Up Stand Up*, maka pada bagian akhir skripsi ini dipaparkan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### A. Kesimpulan

Di dalam film *Get Up Stand Up* terdapat beberapa adegan yang memvisualisasikan fenomena urban dan kemudian dikelompokkan ke dalam empat faktor yang menunjukkan masing-masing faktor dari fenomena urban. Faktor yang pertama yaitu tradisi dan modernitas yang divisualkan oleh adegan pangkalan ojek di trotoar dan adegan fatiya kecelakaan akibat konflik. Faktor yang kedua yaitu industrialisasi dan konsumsi gaya hidup divisualkan oleh adegan bangunan tinggi kota Jakarta, adegan kemacetan kota Jakarta di siang hari, dan adegan *open mic* Babe yang pertama di KFC. Faktor yang ketiga yaitu sosialita yang divisualkan oleh adegan *wefie* oleh penonton adegan *landscape* kota Jakarta di malam hari. Faktor yang keempat yaitu pencarian dan pemuasan hasrat diri yang divisualkan oleh adegan antrian peserta *Stand Up Comedy*.

Pendekatan teknik pengambilan gambar dalam penelitian ini menunjukkan dominasi penggunaan ukuran gambar, sudut pengambilan gambar, dan gerakan kamera dalam pemvisualisasian fenomena urban pada film *Get Up Stand Up*. Hal ini terlihat pada dominasi penggunaan ukuran gambar *long shot* dan *medium long*

*shot*. Penggunaan ukuran *long shot* bertujuan untuk menampilkan keluasan lingkungan dan keseluruhan suasana aktifitas objek yang berada dari adegan sedangkan penggunaan *medium long shot* bertujuan untuk memperlihatkan lebih dekat visual tokoh dan sekaligus menampilkan suasana yang berkaitan dengan fenomena urban. Penggunaan sudut pengambilan gambar yang mendominasi adalah *eye level*. Penggunaan *eye level* ini bertujuan untuk menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh tokoh yang dibidik. Pada film *Get Up Stand Up* dominasi penggunaan pergerakan gambar *still*. Pergerakan *still* tersebut bertujuan untuk memperjelas aktifitas yang dilakukan oleh subjek

Sudut pandang juga menjadi salah satu unsur sinematografi yang membantu memvisualisasikan fenomena urban. Beberapa sudut pandang menunjukkan pemandangan gedung-gedung dari atas yang menggambarkan kemegahan. Melalui sudut pandang ini penonton diajak untuk merasakan dan melihat pesatnya perkembangan industry di ibukota.

Teknik yang terakhir adalah pergerakan kamera. Pergerakan kamera bertujuan membantu penonton mengikuti pergerakan pemeran atau pada adegan tertentu.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, dapat disampaikan beberapa saran yang relevan dengan hasil penelitian. Pertama, visualisasi fenomena urban film “*Get Up Stand Up*” dapat menjadi salah satu pemahaman bahwa fenomena urban dapat dimediasi melalui visualiasasi sehingga memunculkan makna-makna yang

ingin disampaikan oleh produser film, yang dapat dilihat dari beberapa adegan yang diutarakan peneliti berkaitan dengan fenomena urban.

Kedua, studi pendekatan teknik pengambilan gambar yang bisa dilihat dari Ukuran Gambar, Sudut Pengambilan Gambar, Pergerakan Kamera yang diharapkan dapat dilanjutkan melalui penelitian berikutnya sehingga dapat memberikan manfaat dalam ranah kajian tekstual pertelevisian lebih mendalam, khususnya bidang media, sosial dan budaya. Senada dengan hal tersebut, penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan melalui pendekatan representasi untuk memahami bagaimana fenomena urban yang ada di Kota Jakarta yang dikonstruksi ulang melalui medium lainnya. Selain itu, untuk melakukan penelitian tekstual yang serupa dengan penelitian ini diperlukan pencermatan yang mendalam terhadap unsur-unsur visual yang terdapat dalam objek penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 1994. *Sosiologi, Sistemika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Afifiuddin dan Beni Ahmad. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arthur Asa Berger. 2000. *Media and Communication Research Methods*. SAGE Publications, Inc.
- Bintarto. 1984. *Urbanisasi dan Permasalahannya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Boediono. 1990. *Ekonomi Moneter*. Yogyakarta: BPFE.
- Jamaludin, Adon Nasrulloh. 2015. *Sosiologi Perkotaan*. Bandung.
- Mowen, dkk. 2002. *Perilaku Konsumen Jilid Kedua*. Jakarta: Erlangga.
- Papana, Ramon. *Buku Besar Stand Up Comedy*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Satori, dkk. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setijowati, Adi, dkk. 2010. *Sastra dan Budaya Urban dalam Kajian Lintas Media*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Soekanto, Soerjono. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumartono. 2002. *Terperangkat dalam Iklan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Tjiptoherijanto, Priyono. 2007. *Urbanisasi, Mobilitas dan Perkembangan Perkotaan di Indonesia*.
- Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Van Reusen. 1992. *Perkembangan Tradisi dan Kebudayaan Masyarakat*. Bandung: Tarsito.
- Wilbert E. Moore. 1965. *Social Verandering dalam Sosial Change* diterjemahkan oleh A. Basoki, Prisma Boeken, Utrech, Antwerpen.



Alhadi, Nesa. 2016. "Visualisasi Kecanduan Jejaring Sosial pada Film Omnibus Seven Something Segmen Pertama Berjudul 14". *Skripsi S-1*. Institut Seni Indonesia Surakarta.

Oktadea, Sandha. 2016. "Analisis Teknik Pengambilan Gambar pada Film Bergenre Horor KM 97". *Skripsi S-1*. Institut Seni Indonesia Surakarta.

Ridho, Alfio. 2015. "Visualisasi Kearifan Lokal pada Program Acara Indonesia Bagus NET TV Episode Sungai Utik Masyarakat Dayak Iban (Analisis Teknik Pengambilan Gambar)". *Skripsi S-1*. Institut Seni Indonesia. Surakarta.

Kingsley Davis. "The Population Impact on Children in the World's Agrarian Countries". *Institute of International Studies*.

Wagner. 2009. "Gaya Hidup Shopping Mall sebagai Bentuk Perilaku Konsumtif pada Remaja di Perkotaan". *Skripsi S-1 Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat*. Institute Pertanian Bogor.

<https://kbbi.web.id/urbanisasi> (diakses pada tanggal 5 Oktober 2017, pukul 22.16 WIB).

<http://devoav1997.webnode.com/news/pengertian-sirkulasi-urbanisasi-ruralisasi-dan-transmigrasi> (diakses pada tanggal 5 Oktober 2017, pukul 22.16 WIB).

[http://media.21cineplex.com/webcontent/gallery/pictures/145731750917996\\_300x430.jpg](http://media.21cineplex.com/webcontent/gallery/pictures/145731750917996_300x430.jpg), (diakses pada tanggal 18 September 2017, pukul 22.15 WIB).